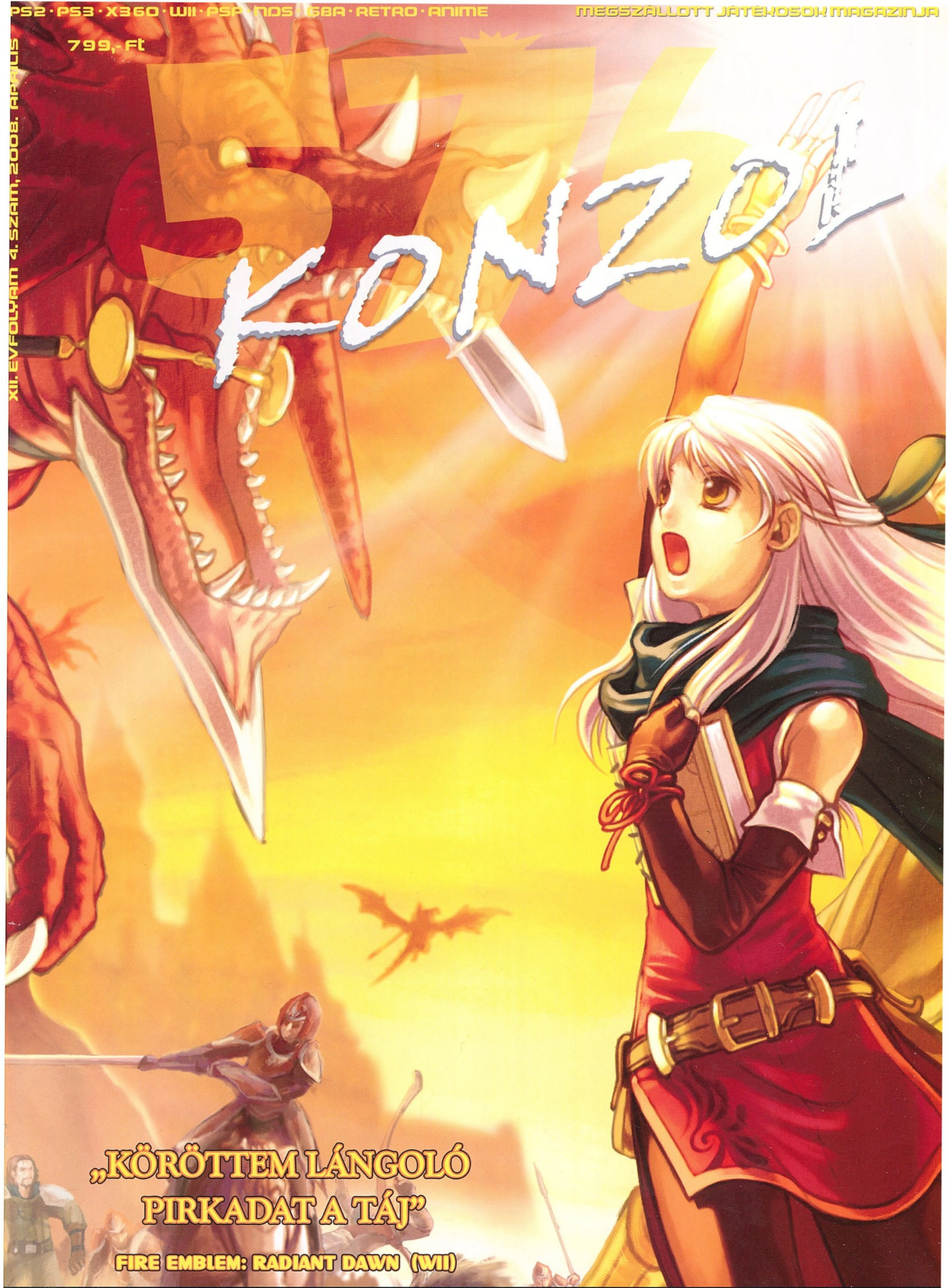


HAVI TÉMÁNK: AOU 2008 • RAINBOW SIX VEGAS 2 • SPACE INVADERS EXTREME • GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
VIKING: BATTLE FOR ASGARD • 3 FINAL FANTASY JÁTÉK • CONDEMNED 2: BLOODSHOT • UNREAL TOURNAMENT 3

tartalom »»

576 Konzol

feature

multiteszt

playstation 3

wii

xbox 360

playstation portable (psp)

nintendo ds



576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • CÍMLAP: Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • LAPTULAJDONOS: Balogh Zsolt • FŐSZERKESZTŐ: Martin • LAPTERV: 576 Konzol Team • KIADVÁNYSZERKESZTŐ: Szalontai Attila • KIADJA: Comgame Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. LEVÉLCÍM: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). TELEFON: 06-1-369-26-86 • NYOMÁS: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • TERJESZTI: Hírker Rt, NH Rt • ELŐFIZETHETŐ: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

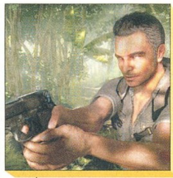
AKTuális »» 115

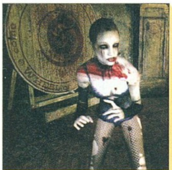
2008 április – egy fantáziadús hónap



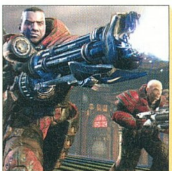








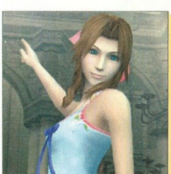














Bár nem tagadom, hogy az 576 Konzol szerkesztősége számára is az egyik legszebb öröm a káröröm – nem kell a fals duma, tudom, hogy te is így vagy vele, kedves Megszállott Játékos olvasó –, és jól esik néha jót röhögni egy-egy béna játék élcelődős-fikázós tesztjén, azért mi is jobban szeretjük, ha kizárólag tutkó játékok kerülnek a gépeinkbe egy-egy hónapban. Ilyen hónap azonban sajnos ritkán van. Mondjuk éppen most.

- Exkluzív beszámoló az első valóban komolynak ígérkező konzolos RTS-ről!
- Három, vágjátok, HÁROM vadiúj Final Fantasy kaland egy számban!
- Három, a maga nemében (és kategóriájában) kifejezetten ütős FPS: egy taktikus, egy rémálmos, egy epikus háborús!
- Két bitang TPS: véres tömegjelenetek az egyikben, fagyott kutyalábak és gigantikus, hóban közlekedő horgászcsalik a másikban!
- A földkerekség legeszméletlenebb autószimulátora a földkerekség leggizdább járgányaival és meseszép belső nézettel!
- A PSP történelem eddigi leglátványosabb kaszabolása óriásokkal, pegazusokkal, és több hordó fröcsögő vérrel!
- Taktika, stratégia, kaland minden szinten, ráadásul hordozható formában!

Amit ezeken kívül – ezen felül – kínálunk áprilisban: focit az esőben, pixeltámadókat az űrből, a világ legtitkosabb szigetét, egy hatalmas animeháborút, szeretgethető állatkertet, égből potyogó nácikat Amerikában, baltával faragott bogarakat, egy idegbajos kis kék izét, és végül, abszolút tudatosan utolsó sorban, a hét... a hónap... az év... nem, nem... az ÉVTIZED leggagyibb játékát!

Na ezt überelje valaki!

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



TOM CLANCY'S HAWX (PS3, X360)

A szó legszorosabb értelmében a lapzárta előtti pillanatban futottak be az első képek és információk a Ubisoft repülős akciójátékáról, a **Tom Clancy's HAWX**-ról. A game, ha nem is ezen a címen, de már készül egy ideje. A jó memóriával rendelkezők talán még emlékeznek rá, hogy sok-sok éve tűnnek fel rendszeresen a „készül a Tom Clancy's Air Combat" hírek – nos, a jelek szerint MOST készül el, és az AC a HAWX munkacíme volt. A HAWX fejlesztői nem zöldfülűek a zsánerben, a Ubisoft bukaresti stúdiója hegeszti a játékot – ők erősen szimulátoros beállítottságú arcok, legutóbb a Blazing Angels-t, meg a folytatását láthattuk tőlük –, ami mondjuk inkább volt árkád zúzás, mint szimuláció, de sebaj, mert a HAWX sem lesz az. Akkor mi lesz? Az Ace Combat szériához hasonló vadászgépes akciójáték, az ígéretek szerint igen csavaros történettel ellátva – utóbbiról az Ubi még nem nyilatkozik. Az állítólag abszolút lebilincselő sztorin kívül is záporoznak az ígéretek: kihívás az elit pilótáknak és kényelmes betanulási lehetőség az abszolút kezdőknek, több mint ötven különböző repülőgépet, tizenhat játékos egymás elleni online multiplayer csatákat, ami pedig a legjobban hangzik, a sztori módot akár négyen is játszhatjuk egymást segítve – a négyfős kooperatív hancúr azért még mindig elég ritka ebben a műfajban, pláne a kampány-küldetések esetében.





Az első képek, és a kiadó által a nyakunkba hajított első trailer alapján a HAWX egyáltalán nem néz ki rosszul, sőt, baromi jól néz ki, nyugodta szívvel oda lehet tenni a tavaly ősszel megjelent (és szintén csinos) Ace Combat 6 mellé, nem fog pironkodni. Reményeink szerint hasonló dolgokat lehet majd elmondani a játékmenetről – a román fiúk a játékot meghajtó technológia mellett remélhetőleg a Blazing Angels kopottas küldetéseit is vadiújra cserélik. Megjelenés: a leszállási engedélyt őszre kapta meg, Playstation 3 és Xbox 360 platformokon.

SONIC UNLEASHED (PS3, X360, WII, PS2)

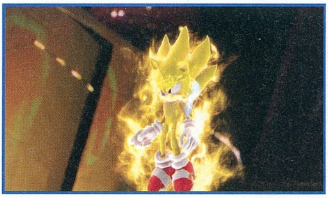
A **Sonic Unleashed** roppant érdekes módon bukkant felszínre március végén: egy egyik Sonic rajongói oldal szerkesztői a Sega sajtó-oldalán turkálva bukkantak egy rakás képre megy egy videóra – olyan képekre és mozgóképre, melyek elvileg még nagyon nem voltak közlésre szánva. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, a képanyag vírusként terjedt a neten, a Sega pedig elkésett az ilyenkor szokásos „Vegyétek le azonnal, vagy küldjük a vérszomjas ügyvédeinket, és akkor lesz ám nemulass!" manőverrel. Éppen ezért gyorsan össze is kapták magukat, és a szivárgást követően (pár napot taktikusan kivárva) hivatalosan is felfedték a bizonyára





csak később bejelenteni szándékozott új Sonic epizódot. Az Unleashed a Sega szerint visszatér a kék sündisznó klasszikus, villámgyorsra hangszerelt gyökereihez, ugyanakkor el is szakad azoktól – a szériában eddig nem látott játékelemekkel kívánnak frissíteni egy nagyot a sorozaton. A Nagy Változtatások jegyében gyorsan kukázták a széria utóbbi felvonásait meghajtó RenderWare technológiát, az új motor Unleashed kódnéven fut, szép, modern, csillog-villog, és házon belül fejlesztették – direkt a Sonic Unleashed igényeinek megfelelően. A játékmenet a háromdé helyett inkább „kettő és fél dé", azaz hiába épül fel minden poligonokból, a kamera pozicionálása és mozgása a kettődés, oldalra scrollozó Szonikokat idézi – ennek pedig örülünk, mert Sonic Adventure ide vagy oda, eddig egyetlen „modern" Sonic sem tudta visszaadni a Megadrive-os aranykor játékainak hangulatát, és legfőképpen sebességérzetét. Szegáék kifejezetten visszafogottan nyilatkoznak az új lehetőségekről, ezen a fronton két dolog tűnik biztosnak. Az első az, hogy komoly szerepet kap a közelharc, a másik pedig Sonic átalakulása: az Unleashed nappal / éj ciklusokra lesz bontva, éjszaka pedig hősünk átmegy sündisznóból vérfarkasba. Vagy Vérsündisznóba? Hivatalos álláspont erről sincs, de változás biztos lesz, és Sonic alakjának változásával valószínűleg a képességei (új mozdulatok, új közelharci technikák) is változni fognak.

A Sega az ünnepi szezonban (ősz) akarja harcba küldeni Sonicot – Playstation 3, Xbox 360, Wii és Playstation 2 platformokon. Várjuk, még akkor is, ha az előző „nextgen" Sonic minden volt, csak jó nem.





DARKSIDERS: WRATH OF WAR (PS3, X360)

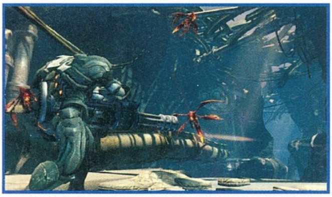
A THQ a tavaly júliusi E3 alkalmából jelentette be a **Darksiders: Wrath of War**t. Akkoriban még csak nagyon minimális információk álltak rendelkezésre a játékról, nagyjából annyit lehetett tudni róla, hogy erősen sötétre szerelt akció-eposzra számíthatunk. Most (a THQ rendes tavaszi Gamer's Day-e alkalmából) megérkezetek az első képek is, és az összegyűlt zsurnaliszták gameplay demót tekinthettek meg a játékból. A Darksiders története az Apokalipszis idején játszódik: a világnak annyi, eljött a bibliai világvége, a Földön démonok és angyalok harcolnak a lelkekért. A játék főhőse, War a Négy Lovas egyike – és mint ilyen, elvileg a démoni oldalon kéne harcolnia. Itt jön a csavar: War megtudja, hogy őket tulajdonképpen átverték, a Végső Háború felesleges volt – most azért harcol, hogy rájöjjön, ki áll a csínytevés hátterében, és persze hogy a saját oldalára állítsa a másik három Lovast is. Bizarr? Kétségtelenül az Apokalipszis mindig is foglalkoztatta a játékfejlesztők fantáziáját, de ilyen (kifordított) formában még senki sem foglalkozott vele. A Darksiders a THQ meghatározása szerint akció-kaland – lássuk elsőként az akció részét! A Darksiders akciói leginkább a God of War / Devil May Cry párost idézik, War számos brutális fegyvert használ (a játék elején elveszik tőle minden speciális képességét) az alapfegyvere kapásból egy méretes kétkezes kard. Ahogy a GoW, vagy a DM esetében is, a Darksiders harcrendszere erősen kombó-központú lesz, speciális mozdulatokkal sűrűn tarkítva. Az ígéretek szerint nem szimpla gombcsapkodásról, eszetlen vagdalkozásról lesz szó, a nagyobb ellenfelek a szürkeállományunk aktív használatát igénylik – a demóban War egy hatalmas bogár-jellegű szörnyeteg / démon ellen harcolt, akit nem nagyon hatottak meg hősünk kombói – így aztán a romos nagyvárosban szanaszét heverő autóroncsokat kellett a szájába dobálni a siker érdekében. A „kalandozós" rész leginkább a Metroidra, vagy a Castlevaniára emlékeztet: a játék világának egyes részei keményen el vannak zárva, a továbbjutáshoz szükséges tárgyakat / képességeket a dungeonökben tehetjük magunkévá. A dungeon felfede-













zés és pucolás nem mellékes, a poén kedvéért a játékba szórt elem, hanem a Darksiders gerincoszlopa: a fejlesztők szerint nagyjából 40:60 arányban oszlanak meg a felszínen töltött, és a dungeonökben végigharcolt játékórák – a földalatti felfedezés, keresgélés és harc javára. Apropó, harc: a folyamatos vagdalkozást némi lövöldözéssel is színesíthetjük, a távolsági lőfegyverek leginkább akkor kapnak főszerepet, amikor War nem gyalogosan, hanem lóhátról osztja az áldást – hősünk értelemszerűen rendelkezik egy pacival (egy jó ronda döggel) is, különben miért is hívnák Lovasnak, nem?

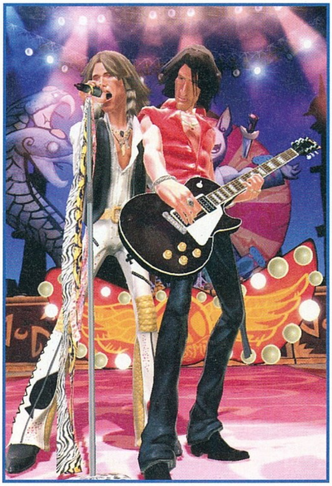
A bemutatón nem esett szó War fejlődéséről – azaz a „szerepjátékos elemekről" – pedig lesz ilyesmi is játékban, War fejlődése állítólag rendkívül sokrétű, és nem csak számokban / statisztikákban, hanem kinézetének / külalakjának változásaiban is megmutatkozik majd. A célplatformok adottak (Playstation 3 és Xbox 360), a megjelenés pontos időpontja azonban még kérdéses – a THQ szeretné még idén a polcokon tudni a démoni kalandot.

GUITAR HERO: AEROSMITH (PS3, X360, WII, PS2)

A Guitar Hero meghódította a világot: három éve igazi rétegjátékként indult a sorozat: a multiplatformosodó második rész meghozta az igazi sikert, a harmadik epizód pedig tavaly ősszel akkorát kaszált, mint ide Lacháza – az Activision 2007 egyik legsikeresebb játékát tudhatta magáénak a személyében. Még mielőtt rátérnénk a friss bővítményre: a Guitar Hero III júniusban kijön DS-re is, méghozzá egy négygombos, a Nintendo zsebkonzoljához passzintható kiegészítő társaságában – aki nagyon nem bírja ki mozgás közben GH nélkül, itt a lehetőség, hogy a tömegközlekedési eszközön csinálјon hülyé... izé, igazi, hamisítatlan Mobil GitárHőst magából. A **Guitar Hero: Aerosmith** esetében maradunk a képernyők előtt, de újdonságokban szerencsére itt sem lesz hiány. Az Activision a jelek szerint tanult a sokat kritizált tavalyi „Rock the 80's" GH mellékágból, így az Aerosmith nem pusztán a híres banda még híresebb számainak gyorsan egymásra dobált gyűjteménye lesz. A helyszíneket teljesen lecserél-



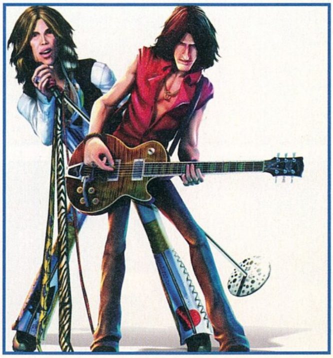




ték, a karrier mód lokációi VALÓBAN az együttes karrierjét követik végig – a banda egyik első törzshelyét, az azóta lebontott / átépített Max's Kansas City klubbot például archív felvételek alapján kreálták újra a fejlesztők. Az Aerosmith minél realisztikusabb színpadi megjelenése érdekében a banda tagjai gondos motion-capture eljárásnak vetették alá magukat, Steven Tyler digitális hasonmása a játékban is olyan jellegzetesen nyújtogatja majd a nyakát, meg a karjait, mint a való életben. A GH: Aerosmith 40+ számot kínál – érdekesség, hogy az eddig bemutatott számok inkább az együttes karrierjének korai szakaszából válogatnak („Make It", „Uncle Salty", „Draw the Line", „No Surprize", vagy a fantasztikus „Sweet Emotion"), de gyanúnk szerint lesznek rajta bőven frissebb – így a fiatalabb közönség által jobban ismert – dalok is. Ez egyben azt is jelenti, hogy több szám esetében már nem állt rendelkezésre a „gitárhirósításhoz" elengedhetetlenül szükséges eredeti, többsávos stúdiófelvétel – az Aerosmith épen ezért ismét stúdióba vonult, és újra felvette a problémás nótákat. További érdekesség, hogy – cím ide vagy oda – nem mind a negyven zene Aerosmith dal, a kínálat negyven százalékát az együttes saját, külön bejáratú kedvencei (Mott the Hoople, Cheap Trick, The Kinks) teszik ki. A multi játékmódok maradnak (de valószínűleg nem bővülnek), a korábban ismert választható karakterek is visszatérnek – ezúttal nyolc megnyitható kosztümmel. A játékot fejlesztő Neversoft apróbb változásokat ígér a játékmenetben, a profi(bb) technikáknak számító hammer/pull-off páros időzítése például a korábbinál feszesebb lesz. A Guitar Hero: Aerosmith június végén jelenik meg, Playstation 2 / 3-ra, Xbox 360-ra és Wii-re párhuzamosan.

LEGO BATMAN (MULTI)

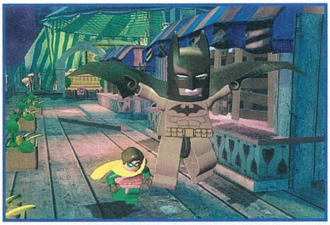
A LEGO Star Wars alaposan felforgatott mindent: a Lego játékok korábban budget-kategóriás próbálkozásoknak számítottak, és senki nem törődött velük igazán a nagyon-nagyon fiatal korosztályon kívül. A Leo SW bebizonyította, hogy jópofa megközelítéssel, kezdő-barát játékmenettel, és persze nagy adag humorral sokra lehet menni – annyira sokra, hogy a kicsiktől a nagyokig mindenki szívesen fogadjon újabb LEGO-átdolgozásokat. Idén kapásból kettőt kapunk belőlük. A **LEGO Batman** az ismert képregény / rajzfilm / mozihős kalandjait dolgozza fel –a fejlesztési munkálatokért továbbra is a LEGO SW-ket elkövető Traveller's Tales felel. A LEGO Batman szerencsére nem csak a mozifilmekből válogat, sőt, azokból merít legkevésbé, az inspirációt sokkal inkább a brutális mennyiségben rendelkezésre álló (a harmincas évek óta fut a sorozat, nem egy, hanem több ágon...) képregények jelentik. Választható karakterekből nem lesz hiány – a Traveller's Tales ígéretei szerint gyakorlatilag az összes, valamennyire is ismert Batman szereplő feltűnik majd a játékban – méghozzá mindkét oldalról, azaz a hősökön kívül a gonosztevők is szerepet kapnak. Méghozzá nem is kicsit! A LEGO Batman egyik újdonsága, hogy miután a jófiúkkal (alapkiszerelésben: Batman és Robin) végignyomtunk egy pályát, megkapjuk még egyszer ugyanazt a szcenáriót – csak a rosszfiúk oldaláról. A pálya ilyenkor természetesen módosul, nem















ugyanazt az útvonalat járjuk be, mint korábban. A hős / antihős választék mellett egy raklapnyi új eszköz áll rendelkezésünkre (az Acticison által demózott pályán a Denevérember vadul dobálta azt a bigyót, amit angolul Batrangnek hívnak, és magyarul nagyon hülyén Denevérángnak lehetne fordítani – a denevér alakú bumeráng, amivel hátulról is fejbe tudja csapni a rosszarcúkat, tudjááátok…). A LEGO SW-hez hasonlóan a LEGO Batman sem színtiszta akció, a „na, most hogyan tovább feladványok" állítólag egy fokkal komplexebbek lesznek, mint korábban – rettenetesen csavaros fejtörőkre persze ezúttal sem kell számítani, a játék (humorában is) tartja magát a korábbi „kilenctől kilencvenkilenc éves korig" megközelítéshez. Tervezett megjelenés: ősszel, valamikor október / november magasságában, jó széles platformválasztékra – Playstation 3, Xbox 360, Playstation 2, Nintendo Wii és DS, párhuzamosan, ahogy illik.

LEGO INDIANA JONES (MULTI)

Idén érkezik (májusban), az új, négyes számú Indiana Jones mozifilm, ilyenkor illik valami játékot is kiadni mellé, had csörögjön az apró (na jó, nem is olyan apró) a kasszákban. Most azonban az az érdekes helyzet állt elő, hogy a LucasArts nagyon nem lett kész a saját, sok éve fejlesztett Indiana Jones projektjével, így az Acticisionre, és a jó iparos emberek módjára egyszerre több játékon is dolgozó Traveller's Tales-re hárult a nemes feladat – Indiana Jones játékot kell szállítani, ha lehet, minél közelebb a film májusi premierjéhez. Misszió végrehajtva: a **LEGO Indiana Jones: The Original Adventures** június legelején már a polcokon lesz, igaz, a mozifilmhez nem kapcsolódik közvetlenül – ahogy a címe is mutatja, itt bizony az első három Indy-kalandot (Az elveszett frigyláda fosztogatói, A Végzet temploma és az Utolsó Kereszteslovag) játszhatjuk végig – legósított fromában. A







játékból demózott verzió alapján elmondható, hogy a Lego Indy rendkívül közel áll a Mostanában Minden Lego Játékok Lapjául Szolgáló Lego Star Wars-hoz. Ami nem baj, a LEGO SW jó volt, a Lego Indiana Jones pedig a jelek szerint elsősorban a csillagok háborújás kivetülés legmegkapóbb elemén – a humoron – igyekszik még egy nagyot dobni. Mivel az Indy-univerzumban nem áll annyi (tonnányi) karakter rendelkezésre, mint a Star Wars esetében, ezért a Traveller's Tales inkább a pályákon, és a konkrét játékmeneten igyekezett javítani. Minden a karakter rendelkezik egy darab speciális tulajdonsággal (akár az „előzményekben"), de újdonságként feltűnik a tárgyhasználat is – az egyik pályán Indy egy csavarkulcsot felvéve javított meg egy járművet, hogy az-





tán használja azt. A másik lényeges különbség (a LEGO SW-hez képest), hogy látszólag komplexebbé vált az ott látható viszonylag egyszerű harc – a LEGO SW karakterei gyakorlatilag két-három mozdulatot kombináltak, Indy ennél jóval többre képes – használhat lőfegyvereket, és viszonylag változatosan bunyózhat (meg korbácsolhat), über-bonyolult, durva kombók memorizálását igénylő, Devil May Cry jellegű harcokra persze senki se számítson, ez a játék nem erről szól. A pályák változatosak, az összes lényeges (a filmekből ismert) helyszín megjelenik itt – egyes lokációk inkább az ügyességi / puzzle feladatokra lesznek kihegyezve, mások pedig inkább a harcokról szólnak majd. A pályákat egy közös helyszínről érhetjük el – a Lego Star Wars kantinjának szerepét itt Jones doktor iskolája, a Barnett College veszi át.
Mint minden LEGO játék, a LEGI Indiana Jones is megjelenik mindenre, amire manapság megjelenni lehet és érdemes: a Playstation 3, Playstation 2, Xbox 360, Wii, DS és Playstation Portable tulajok is bizton számíthatnak rá a –a dolgok jelenlegi állása szerint június harmadikán.

APRÓLÉK

>> Pletyka, de erős a valószínűség-faktor: állítólag **Batman** játékon dolgozik a *Pandemic*. Az információ több okból is hihető. Először is: idén nyáron kerül a mozikba a második „újgenerációs" Batman film, a **The Dark Knight** – ehhez pedig dukálna játék is. Az előző mozihoz az Electronic Arts szállította a kötelező játékadaptációt, a Pandemic pedig ősztől az ő birtokukban van, így egyáltalán nem elképzelhetetlen, hogy ismét ők ülnek fel a Denevér hátára. Az utolsó adalék: a Pandemic-nél jelenleg négy játék készül, Project B, Q, Y és Z munkacímen – a B akár a Batmant is jelentheti, nem? De!

>> Végleges európai megjelenési dátumot kapott a sokak által várt **Ninja Gaiden 2**. A brit GAME bolthálózat (olyanok, mint az 576 Shopok, csak angolban) értesülései szerint *június hatodika* a mágikus időpont. A júniusi premier előtt kóstolót is kapunk a kettes számú nindzsatáncból – a demonstrációs verzió valamikor május folyamán kerül fel az Xbox Live Marketplace-re.





>> Tovább folytatódik az új **Alone in the Dark** kálváriája: az ötödik résznek hosszas csúszás, és többszörösen eltolt megjelenés után elvileg idén májusban kellett volna a polcokra kerülnie. Meglepetés: nem fog, az új időpont *június huszadika*. Még így sem teljes a kép, a fenti időpontban ugyanis csak az Xbox 360, Playstation 2 és Wii változatok rajtolnak el (mérget azért erre sem vennénk az előzmények ismeretében), a Playstation 3 verzió (idézünk) „valamikor később" érkezik.

>> A Sony könnyesnek nem nevezhető búcsút vesz a PS3 (eddigi) standard kontrollerétől, **SIXAXIS**-tól. A rezgéssel ellátott utód, a **DualShock 3** Japánban már jó ideje kapható, az Államokban április elején debütált – európai időpont még nincs, de



élünk a gyanúperrel, hogy itt sem kell már sokat várni rá. A Sony ennek örömére gyorsan nyugdíjba vonultatja a látványosan rövid ideig támogatott elődöt: a SIXAXIS gyártását befejezték, a raktárkészleteket a boltok polcaira szórják, és annyi – a japán elektronikai óriás becslései szerint nyár környékén már csak a DualShock 3 lesz kapható a PS3-hoz. A DS3 egyébként egy rakás régebbi PS3 játékkal is teljes mértékben (azaz „rezgősen") együtt képes működni – többségükhöz külön patch letöltése szükséges.



>> Japán visszatekintés 2007-re: a mérvadó Famitsu magazin toplistába rendezte a tavalyi év sikeres (és kevésbé sikeres) konzoljait és játékszoftvereit. A hardveres listát toronymagasan a **Nintendo DS** vezeti (6.3 millió eladott gép 2007-ben), a második a Wii (3.7 millió), a harmadik pedig a tavalyi év második felében nagyot hajrázó PSP (3.4 millió). Szoftveres fronton is a Nintendo dominál, az aranyérem a **Wii Fit**é (1.76 millió), a második helyen a Mario Party DS ácsorog (1.65 millió), míg a bronzérem a továbbra is elképesztően sikeres, Japánban külön megvásárolható (azaz nem a gép mellé csomagolt) Wii Sports-ot (1.61 millió) illeti.

>> Még mindig Japán, ezúttal inkább üzleti manőverek: a **Capcom** sem akar kimaradni a manapság nagyon divatos „bevásárlok jól, mert pénzem is van, megy nagy is vagyok" buliból. A japán kiadó első lépésben a K2 fejlesztőstúdiót vette meg magának – a csapat felelős (többek között) a Tenchu játékokért. A másik bevásárlás nem fejlesztőkre, hanem egy licencre irányult: a Capcom a **MotoGP** ötéves kizárólagos jogaiért szurkolt le meg nem nevezett összeget. Érdekesség, hogy a playstationös jogok (PS2, PSP, PS3) már korábban is náluk voltak, az újabb befektetés annyit jelent, hogy ezúttal a többi platformra (például és elsősorban Xbox 360-ra) is ők szórhatják majd a versenymotoros anyagokat.

>> Mostanában mindenki nagyon reklámozna játékon belül – a **Gearbox** (Brothers in Arms) sincs ezzel másként. A stúdió a játékon belüli hirdetésekben érdekelt Double Fusionnel kötött megállapodást, Dupla Fúzióék technológiája csorgatja majd a dinamikus reklámokat a jövő Gearbox játékaiba. Lehetséges reklámhordozók: **Aliens: Colonial Marines**, **Borderlands** és persze az idén (most már tényleg) debütáló **Brothers in Arms: Hell's Highway**. Az új BiA-ból példákat is mutattak: a reklám (Philips) beillesztése roppant ügyes, a holland cég (akkor, és most is) létező eindhoveni gyárát szerepeltetik a pályán.



>> Nem kell lemondanunk a PSP-s **Gran Turismo**-ról: a hordozható verziót még 2004-ben jelentette be a Sony, és elvileg 2005 tavaszán kellett volna megjelennie – azóta sem tett ilyet. *Kazunori Yamauchi*, a Polyphony Digital elnöke szerint leginkább a PS3-as Gran Turismo 5 miatt lassult egy csiga végsebességére a fejlesztés, a „nagygépes" változattal a vártnál sokkal több munka akadt. A PSP-s GT így idén semmiképpen nem fog megjelenni, de továbbra is aktívan dolgoznak rajta, sőt, az eredeti elképzelésekhez képest még bővült is a várható szolgáltatások köre – a korábban nem tervezett online multit például mindenképpen be akarják építeni a PSP-s kivetülésbe is.

>> Még idén belevethetjük magunkat a **Far Cry 2** (PS3, X360) által kínált izgalmakba – ígéri a Ubisoft. A második rész a francia kiadó 2008 őszi kínálatának egyik ékköve lesz. A második Far Cry a látványos körítés mellé non-lineáris és dinamikus történetet, 50 négyzetkilométernyi szabadon bejárható területet ígér, mindezt egy fiktív afrikai konfliktusba csomagolva. A szoros fejlesztési menetrendre hivatkozva a kiadó elmondta, hogy a megjelenés előtt ne számítsunk előzetes demonstrációs verzióra, ilyesmire legkorábban az őszi premier után lesz idejük.



>> Átlátogat a konzolvilágba az utóbbi idők egyik legeredetibb valósidejű stratégiai játéka, a **Darwinia**. A Xbox Live Arcade kínálatát erősítő Darwinia+-ban továbbra is egy informatikai rendszer belsejében folyik a közdelem a lázadó mesterséges intelligencia ellen – a TRON világát tessék elképzelni, csak RTS-be oltva. Az XBLA verzió a **Multiwinia** kódnevű multiplayer bővítményt is tartalmazni fogja – ennek bétatesztelése március közepe óta zajlik.

>> Botrány, botrány! A gitárgyártó **Gibson** a fél világot a perli egy általuk bejegyzett szabadalom miatt: a **Guitar Hero** és a **Rock Band** fejlesztőit, kiadóit, és forgalmazóit is bíróság elé rángatja a cég.

A Gibson nagy sérelme: szerintük az ő szabadalmaztatott eljárásuk a gitározós / zenélős játékok által alkalmazott technológia, így azok jogosulatlanul használják azt.

A gitárgyártó gyakorlatilag mindenkit beperelt, az Activisiontól (Guitar Hero) kezdve a Harmonix-on, az MTV Networks-ön és az Electronic Arts-on (a Rock Band csapat) át a játékokat áruló nagy amerikai kereskedelmi láncokig.

Az Activision szerint a Gibson szabadalma nem fedi az általuk használt eljárást, a Guitar Hero játékok három éve piacon vannak, a cégnek elég ideje lett volna tiltakozni, így gyorsan vissza is perelték a Gibsont, a szabadalom megsemmisítését követelve.

A Harmonix sem hajt fejet, ők azt mondják, hogy a Gibson technológiájának semmi köze a játékokhoz – a tíz éve szabadalmaztatott eljárás egyedi háromdés kijelzőt, valódi hangszereket, és valós koncertfelvételeket igényel – sem a Rock Band, sem a Guitar Hero nem használ ilyesmit, a Gibson szimplán pénzt akar látni a szuper-sikeres produktumokból.

>> Sokan akarnak magunknak szeletet a finom MMO tortából: a **World of Warcraft** évi 1.2 milliárd (igen, milliárd) dolláros (igen, dollár) bevétele másnak is jól esne – a nagy kiadók azon törik a fejüket, hogy melyik neves sorozatukat próbálják „onlájnosítani" a remélt cél elérése érdekében. A *Ubisoft* például **Tom Clancy** MMO-t tervez, 50 millió dolláros befektetéssel. Ennek örömére gyorsan meg is állapodtak Clancy apóval: az idős írónak (az eddig évente fizetett licencdíjak helyett) átadtak egy nagyobb összeget – a hírek szerint úgy 60 millió eurót –, melynek fejében örök időkre ők használhatják a nevét a játékaikhoz.

A *Take-Two* szintén a nagy bevételekkel kecsegtető MMO piac felé kacsingat: a kompánia soros üzleti beszámolójában két neves frencsájzuk MMO-mellékágát tartja lehetségesnek: a **Bioshock** és a **Civilization** lett masszívan multiplayer kezelésre kiszemelve.

A *Codemasters* is nekifut a konzolos MMO piacnak: David Solari, az angol kiadó online divíziójának elnöke elárulta, hogy jelenleg kettő, kifejezetten a konzolos piacot megcélzó MMO fejlesztésük fut – idén nem lesznek kész velük, mindkettőt 2009-ben akarják kihozni.

>> Ha már a **Take-Two**-nál tartunk: a Konzol márciusi számában részletesen beszámoltunk a kiadó körüli bonyodalmakról – konkrétan az Electronic Arts kétmilliárd dolláros felvásárlási ajánlatáról. Azóta vannak újabb fejlemények, a Take-Two igazgatótanácsa határozottan elutasította az EA ajánlatát: köszönik szépen, de nem tartják megfelelőnek sem a módszert (ellenséges felvásárlási szándék), sem a felkínált összeget, így nem kérnek belőle. Nem zárták ki azonban, hogy a közeljövőben lehetséges partnerek után néznek – de szigorúan csak a Grand Theft Auto IV április végi premierje után. Magyarán szólva: a nagy pénzt még bevárják, aztán lehet alkudozni.

>> Újabb csúszás, ezúttal a Star Wars univerzumban: a LucasArts nyár elején akarta piacra dobni a **Star Wars: Force Unleashed**et, de nem fogják – a fejlesztési munkálatok elhúzódása miatt idén ősszel, a kiadó közlése szerint „legkorábban szeptemberben" lehet számítani a megjelenésére. A Force Unleashed a prequel és klasszikus trilógia közti időszakban játszódik, és Darth Vader titkos tanítványaként fogjuk használni benne az Erőt – méghozzá eddig soha nem látott intenzitással.

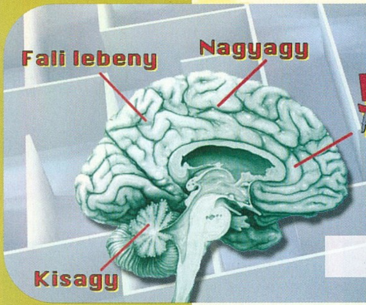




>> A Capcom leránt még egy (utolsó?) bőrt a Lost Planetről: a következetes körbeportolás (tavaly kijött X360-ra és PC-re, idén PS3-ra), egy „bővített kiadással", a szép hosszú című **Lost Planet: Extreme Condition – Colonies Edition**nel jelentkeznek. A Colonies négy új játékmódot csap a single kampányhoz (Score Attack, Time Trial Battle Mode, FPS Mode és Off-Limit Mode), de leginkább a multi területén hoz változásokat. Az egymás elleni küzdelmekben játszhatók lesznek Büdösbogár Urék (az akridok), kapunk egy rakás új pályát és cross-platform multiplayert – vagyis összecsaphatnak egymással a PC és X360 verziót birtokló játékosok. A Colonies Edition egyelőre csak japán megjelenési időponttal rendelkezik (május vége), de valószínűnek tartjuk az amerikai és európai debütöt is. Meglepetés: PS3-ra nem hozzák ki, mert arra két hónapja jelent meg a „normál" verzió. Eleve ezt kellett volna kiadni oda, nem?



Liquid



A Hónap Témája

AOU 2008



:: insert credit ::

Az arcade sorsa hiperbola-ívet leíró (középen nagyot csattanó, a végén undergroundba/ismeretlenbe hajló) történet, melyet sokszor, sok helyen láttunk már – a forma szinte mindig ugyanaz, a tartalom örök. A kezdetekkor kevesek kompromisszummentes, minőségi szórakozása, ami az egyre nagyobb népszerűségnek köszönhetően végül jelenséggé, intézménnyé, őrületté fajul (s még mindig képes atombombákat pakolni a silóba), majd az érdeklődés elvesztése után ismét csak a megszállottak kíváncsiságát és érdeklődését tudhatja magáénak.

Ezek az arcok ott voltak február 15-én, az AOU (All Nippon Amusement Machine Operator's Union) 2008-as megnyitóján – „kirakati hullamosás", mondhatnánk, ha hinni lehet Greg Kasavinnak, a Gamespot ex-főszerkesztőjének, aki 2007-es felmondását (többek közt) ezzel kommentálta:

„Arcades are dead."











:: sega ::

Korábban (jóval korábban) nem lehetett végigmenni egy játéktermen úgy, hogy húszból tíz képernyőről ne a cég logója mosolyogjon ránk. Mostani szereplésük ehhez képest szinte szolidnak mondható, bár esetenként még mindig minőséginek.

A **Melty Blood: Actress Again** egy, leginkább a Bleach-re emlékeztető 2D-s verekedős anyag – a hasonlóság abban is megmutatkozik, hogy szintén mangából építkezik. Közismeretlensége ellenére ez egy sorozat immár hatodik része – míg a Windows PC-kompatibilis verziók vizuális novella és bunyó keverékéből építkeztek, az Act Cadenza alcímű epizód után a széria kivágta a történetet és a pofozkodásra helyezte a hangsúlyt. Jelen volt, csöndben meghúzva magát, ránézésre cirka dögunalom...

Ami már érdekesebb: a **Virtua Fighter 5 Ver. D** – ugyancsak mélyre ástak, az előző epizód a PS2-re is kiadott Evolution után megállt a Final Tune verziónál. A mostani frissítés új tárgyakat és játékmódokat tuszkol az arénába, Trial 2, illetve (valószínűleg arcade-exkluzívként megmaradó) Open Battle címkékkel. Ami vélhetőleg marad: a klasszikus 2D-s játékok dinamikája, térben – ahogy eddig is megszokhattuk.

A kettes verziószámú **Sega Network Casino Club**nál csak a neve, és a kvízjátékokkal elborzasztó **Answer X Answer** tűnt unalmasabbnak, ellenben a Milestone fiss shootere, az **Illvelo** hangyányit ígéretesebb: bár ez még mindig a Radilgy/Karous flashjáték-vizualitásán alapuló pufogtatás, a Naomi alaplap talán ad egy bolhap*csnyi reményt egy otthoni átiratnak. Potenciális platformok? Dreamcastra gondolni sem merek a leállított GD-ROM-gyártás miatt (bár ha az NG Dev Team szívbaj nélkül kihozta a Last Hope-ot mezei CD lemezen, talán ennek is lehet esélye), de a Wii számításba jöhet, elvégre a Milestone nemrég bejelentette, hogy érkezik a gépre az eddigi shooter-triádjuk, egy lemezen.

Jelen volt a zseniális G.Rev, a Naomi másik elkötelezettjének új játéka: a Border Downnal és az Under Defeattel a nevüket kőbe véső srácok a Gulti (a Seibu Kaihatsu – Raiden-sorozat – renegátjainak friss csapata) tenyerébe csaptak, és közös erővel fejlesztik a **Mamonoro** névre hallgató vertical shootert. Egyszer talán ezt is haza lehet vinni, ha már a Senko no Ronde is megkapta a maga X360-logóval díszített DVD tokját (a második rész pedig tavaly év végén a hivatalos bejelentést).

(Azt meg magyarázza el nekem valaki, hogy a **Galileo Factory** mi az úristen, mert ránézésre eszelős kombinációja egy Kenó sorsolásnak, egy flippernek, egy LSD-től bezsongott hullámvasút-tervező éber álmának – mindez megfejelve egy pörgetett kis kerékkel, nagyon nagy kupac érmével és grafikus feedbackként egy gyümölcsös gép színpárosítása villog, táncoló kis figurákkal. A megtestesült, kétségbeesett maximalizmus.)

:: capcom ::

A **Fate Unlimited Codes** kipróbálására a cég ajándékba adott egérpaddal csalogatta a kedves látogatókat, de látszatra nem tűnt annyira csillogónak (sőt, a tetszetős manga-design ellenére is inkább kifejezetten csúnyácskának), és hírbőlnévből sem lehetett olyan jól csengő, hogy akkora sort képezzen a kiállított automata elé, mint a **Street Fighter IV**, ami gyakorlatilag megközelíthetetlen volt – a kiállítás két napja alatt mindenki csapkodta a gombokat a tetszetős artworkök alatt. Az *Akihabara Channel* beszámolója az oldschool SF2 játékélményének *tökéletes* visszaadásáról őrjöng – nem csoda, hogy a látogatókat úgy kellett lerugdosni a gépről, elvégre, ha „csak" ennyit nyújt majd, az bőven elég a feltámadáshoz, a mennybemenetelhez és az örök élethez (azért Poncius Pilátus még mindig nem lesz játszható karakter).

A **Sengoku Basara X** már a 2007-es Tokyo Game Show alatt is feltűnt, de (jószerivel) névtelen 2D-s bunyóként nem volt sok esélye a labdába rúgásra ott sem. Úgy tűnik, a Capcom önmagának tesz keresztbe: mi lehet versenyképes verekedős játék manapság az SF4 mellett?

Futottak még: a **Wantame Music Channel** ritmusjáték, ami tavaly novemberben megkapta a zsebben hordható Nintendo DS portját is, valamint a **Bell Circle Sparkling Blue**, amiről még a Google sem tud semmi biztatót a létezésén kívül.













:: konami ::

Az idén Európában is feltűnő Silent Hill Arcade kabinetjének bizarrsága után végleg világossá vált, hogy a Konami vonzódik az extrém gadgetekhez, de az **Action Cop** – hervasztóan fantáziátlan nevével kontrasztban – tényleg innovatív megoldásokkal operál: teljes körű mozgásérzékelést biztosítva, szélesvásznú plazma képernyőt villogtatva szolgáltat környezetet az ökölcsapáshoz, védekezéshez és lövöldözéshez. A *The Japan Times* elmélkedése szerint a politikai inkorrektség/faji érzékenység kérdése eléggé a levegőben lóg a „fehér zsaru üti a bandákba tömörült fekete bűnözőket"-felállás miatt (a nagy képernyő pedig ugyancsak segíti a beleélést), de ez jellemzően egy amerikai újságírónő meglátása, a japánokat feltehetően nem nagyon fogja zavarni. (Nem általánosítanék, csak beugrott az a történet, amit Brian Flanagan – független PC-s játékfejlesztő – mesélt a Gamasutrának: *„A Capcom-interjúm rövid története: elutaztam Tokióból Osakába, és megjelentem az interjún, hogy azt kapjam: Tetszik a munkád, de már korábban alkalmaztunk egy nyugati – amerikai – fejlesztőt, és nem szeretnénk még egyszer elkövetni ezt a hibát."*)

A (mellesleg igen csúf) játékot a **Quiz Magic Academy** és a **Horse Rider** feltűnése fullasztaná ásítozásba, ha nem szerepelnének a BEMANI-hadszíntér legújabb zsoldosai: a **GuitarFreaks** és a **Drummania** már ismerős – a **V5: Rock to Infinity** alcímtől/verziószámtól eltekintve –, de a legdögösebb kabinet-designt felmutató **JuBeat** kubista-futurista kombója könnycseppet csal a szembe – 4x4 jókora gombbal ellátott kezelőfelület, ritmusok, kombók, bődületes hangrendszer, csúcsra járatott design. Sajnos, mással nem nagyon tudtak kápráztatni – úgy tűnik, a Sunset Riders pompájának kora már végleg csak nosztalgia marad.















:: ami ::

A hardcore mentsvára, a Cave szerencsére kicipelte az expóra a legfrissebb **Dodonpachi**-játékot, ami a **Daifukkatsu** alcímet kapta – és a pofa leszakad, szem benedvesedik, az ész meg elvész. Eszelős. Sosem látott mennyiségű sprite tombol a mesterien koreografált patternek vezénylésében – a realizmus tekintetében a Cave sosem vette komolyan a lövöldözést, de a kemény kihívás a Toaplan kérlelhetetlenségének kifinomult legvége. Zúzós, brutális, de mégsem agresszív. A korábban PS2-re kiadott (Daioujou) portból kiindulva előbb-utóbb lesz otthoni verzió (a Cave-shooterek jelenlegi árát elnézve pedig az előrendeléssel jár majd a legjobban mindenki).

A lövöldözésnek új felvonás, a kétdimenziós játékoknak reneszánsz – az ArcSystemWorks által fejlesztett pofonosztás, a **BlazBlue** már a kedvcsináló trailerben is hangsúlyozta a játék 2D-s mivoltát, és ami a puszta látványt illeti, az önmagában olyan, hogy feláll a szőr az ember hátán. Súlyos. (*„Szexis Guilty Gear”* – kommentálta egy videomegosztón az egyik felhasználó.) HD felbontásban pompázó, az utolsó arcrándulásig animált, kézzel rajzolt karakterek – a 25 százalékos készültségi állapot ellenére máris harcképesnek tűnik (igaz, még csak 4 karakter volt játszható). Erre nagyon oda kell figyelni – szét fog ütni szinte mindent, ha megjelenik (a konzolos átiratért meg ropjatok esőtáncot, mindenki boldog lenne vele).





















:: square enix ::

A fúzió előtt a Square még odatette magát – tudtak verekedős anyagot produkálni (Ehrgeiz, Tobal No. 1, vagy a Dream Factory-val kéz a kézben készített The Bouncer), volt minőségi shoot'em up játékuk (Einhander), egyszóval minden, ami arcade-kompatibilis. Ehhez képest most visszanyúltak a szerepjáték-gyökerekhez, annak is egy régi-új fajtájához, a gyűjtögetős kártyajátékhoz – a **Lord of Vermilion** ezt a vonalat erősíti. Rebesgetik, hogy az automatákat az interneten összeeresztve lehetőség lesz országos méretű összecsapásokra, valamint „rendes” kártyázásra is, az arcade játéktól elkülönítve. Nem is annyira maga az anyag, mint a grafikus designért felelő művészek névsora az impozáns: Toshiyuki Itahana (Final Fantasy IX), Shiro Amano (Kingdom Hearts manga, It's a Wonderful World, SD Gundam), Yoshitaka Amano (az első hat Final Fantasy és a Front Mission karakter-designere, a Genji, a Vampire Hunter D, valamint az Elektra and Wolverine: The Redeemer képregény illusztrátora) – pazar felállás, már ezért érdemes lesz egy-két paklit beszerezni.





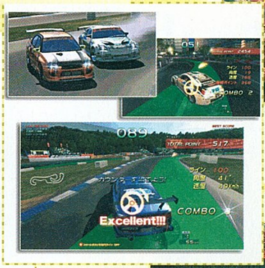
:: taito ::

Bunyó karácsonyig... az árkádok joggal kultikus ikonja a „versus" anyagokra fektette a legnagyobb hangsúlyt – régi címek tökéletesítése, felfuttatása, korhűre pofozása. Kiváló alapanyagként a Samurai Shodown-széria új epizódját, a **Samurai Spirits Sen**t lobogtatták, ami a beszámolók szerint leginkább az eredeti SS játékmenetét idézi. A tökéletes balansz kérdése a King of Fighters 98 Ultimate Match fejlesztése során merült fel és került megválaszolásra – a játékegyensúly sosem volt jobb, az élvezeti faktor magas. Ami pedig végképp berúgja az ajtót: **King of Fighters XII**! „KOF HD" – lehetne elintézni egy röpke legyintéssel, ha nem festene úgy, ahogy – ez káprázat. *Ez őrület.* 2D bunyó még sosem volt szebb – korábban néhányan amellett kardoskodtak, hogy ez valójában cel-shaded 3D, de nekik az orrukra lett koppintva, még éppen időben.

Az izgalmasnak tűnő **Half-Life 2 Gun Survivor** kabinetje kellemesen fest, még ha maga a játék árkádba helyezése elsőre meghökkentőnek hangzik is – de jusson eszbe: néhány évvel ezelőtt a Counter-Strike is megkapta a hálózatba köthető verzióját. Bunyó, lövés... mi maradt még? A verseny, amiről a **D1GP** gondoskodik – gyakorlatilag egyedüliként az egész expo során.



















:: time up ::

Hát, ennyi. Láthattunk érdekességeket, komoly ötleteket, a kabinet-építés magasiskoláit, a legőrültebb koncepciók megvalósulását, híres mestereket – de leginkább a langyos víz csobogása hallatszott.

Néhány, valóban progresszív, a „mi" játékaink közé is odakerülő kemény odacsapáson kívül ez inkább óvatos evickélés, vagy eltúlzott szélsőség. Nem, már évek óta nem az az arcade, ami volt: a nyálcsorgatás hadszíntere, az „otthon ilyet nem kapunk, dobáljuk hát az aprót" világa. Az otthoni konzolok már túl erősek ahhoz, hogy szégyenkezniük kelljen – az arcade által kínált játékélmény pedig ma már túlhaladott, mezei atavizmus, semmi több. Ki hibáztathatná, hogy ott tart, ahol? Nem menti meg a kártyajáték (otthon is van már hasonló játékmenetet kínáló Eye of Judgement), a mozgásérzékelés (az EyeToy és a Wiimote korában megkapjuk mi is) – a súlyos ötletek, a rafinált belsőt rejtő kabinet-dizájnok meg nem vonzanak senkit, aki átlagjátékos. Igaz, az arcade fénykorában ez a szó is mást jelentett...

Annak idején ez volt a jövő – a gyors akció, a látvány csúcsa, a szórakozás központja, a nagy hang és a széles vászon, amit áhítva kergettek a konzolgyártók. Most vadhajtások tobzódása és egy szűk réteg nedves álma.

Itthon máshogy megy: minden megrekedt ezerkilencszázkilencvennyolcban. Nagyképernyős Tekken 3, szanaszét koptatott Sega Rally (hiába minden idők legjobb arcade multiplayere), sarokba dugott Mortal Kombat 4. Nem retro – régi. Különbség. Ami odakint merész elgondolás, az ide nem gyűrűzik be. Jövőbe tekintés helyett a hazai arcade színtér (szánni valóan kevés megmaradt helyőrséggel) inkább üldögél a sáros pocsolyában. Akit az Új érdekel, az pont ezért nem néz be – aki pedig régen szocializálódott itt, azért, mert se program, se társaság. Ez már nem népünnepély, nem közösségi színtér; nem a szórakoztatás ünnepe és a játékok Mekkája. Inkább a délszláv háborúk Bosznia-Hercegovinája. *„Mi nem haldoklunk – mi így élünk"* – hangzik a hírhedt aranyköpés, amiből levezethető, hogy Kasavinnak többé-kevésbé igaza volt:

„Arcades are dead."

Tyler

MALMÖ IN CONFLICT – STÚDIÓLÁTOGATÁSON A MASSIVE-NÉL



WORLD IN CONFLICT

★SOVIET ASSAULT★

Akárhova is utazik az ember a világban, szinte biztos, hogy az első dolog, amivel összefut, az az emberi hülyeség határtalanságának megtapasztalása. Nem volt ez másképp most sem, amikor 2008. március 10-én reggel beültem a taxiba, és kigurultam Ferihegyre, hogy eleget tegyek a **Vivendi** és a **Massive Entertainment** meghívásának, és a magyar videojáték-sajtó egyetlen képviselőjeként elsőként próbálhassam ki legújabb játékukat, a **World in Conflict: Soviet Assault**ot.

Nos, az, hogy Ferihegy 2-re mentem Ferihegy 1 helyett, már meg sem lepett, de mentségemre legyen mondva, kajak fogalmam sem volt róla, hogy a régi reptérről még egyáltalán indulnak személyszállító gépek. Két órával előbb érkeztem, így akár még gyalog is átértem volna egyikről a másikra, de erre hála istennek nem volt szükség, hisz annyi arra a taxi, mint netes gamerfórumon az okos warezhuszár. Check-in sor náne, csomag kézben, így 2 perc adminisztráció után kezemben volt a beszállókártya, beálltam hát a beléptető kapu előtt kígyózó tömegbe. Ilyenkor az ember unalmában csak kamillázik: hamar ki is szúrtam, hogy ezen a szép napos reggelen mocskos komoly ellenőrzés folyik, a kedves hazai kiszolgáló személyzet ugyanis úgy szívatta a jónépet, hogy azt akár az amerikai határon is megirigyelhetnék (ahol még a cerkádat is lemérik, ha nem tetszik a pacekod). Állt előttem öt 15 éves-forma kiscsaj, azokra emelt hangon ripakodott rá a tisztúr, hogy „Teeeegyéétek máár ráää a tááäskátokat a fuóóóóóóóószalagra!”, ami azért volt meglehetősen bicskanyitogató, mert egyrészről kiscsajokkal nem ugat egy felnőtt férfi, másrészről látszott rajtuk, hogy 1 perccel ezelőtt még könnyes szemmel integettek a családjuknak. Levetették a cipőket is, meg tulajdonképpen mindent, sőt, rám külön ripakodtak, hogy a sapka se maradjon, amin azért kicsit csodálkoztam, hisz okés, hogy tetoválva vagyok, de az útlevelembe nem Osama bin Martin van beleírva, azon kívül Svédországba megyek, nem Amerikába. Na, jön a tatyóm ki az átvilágító gépből, már veti is rá magát a tisztúr. Magáé? Enyém. Nyissa ki. Ez a borotvahab túl nagy! Nagy? Szabvány méret! Ezt akkor sem lehet felvinni a gépre. Miért mondom – itt már eléggé röhögtem magamban, gondoltam megkockáztatok egy kis balhét, hadd nevessenek a megszeppent kiscsajok –, maga szerint mit fogok csinálni, mindenkit pánikszerűen megborotválok a gépen? Kis hab oké, nagy hab nem oké. Ez a másik mi? Mondom testápolónak hívják. Túl nagy. „A zeurópaji junijó hozta eztet a törvényt, nem mi, ne velünk vitázzon.” Testápoló is kuka. (Eddig mínusz kétezer.) Elnézést, mivel fogok borotválkozni? Az a maga dolga, növesszen szakállt.

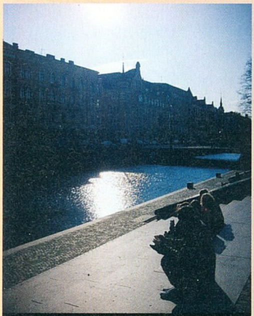
Te meg szopogassál zsilettpengét.



Ez itt kérem az a bizonyos Hanza-stílus



Feladat: megtalálni a saját bringád



A nyugalom városa



Skandináv folyosó-módi



IKEA szálloda

A másfél órás repülőút Malmöbe az új AFI lemez és néhány gyors, de vérbő Patapon küldetés társaságában telt. Az ottani reptér tök kicsi, viszont ahogy kilépsz, kb. 3 métert kell megtenned, és máris felülhetsz egy kényelmes luxusbuszra, ami 95 svéd koronáért – 25 kilométer, 2800 forint, vállalható – bevisz a városközpontba, úgyhogy nem kell rizikózni a hiéna-taxisokkal. Itt most annak kéne következni, hogy „Jaj gyerekek, hát a svéd táj csodálatos!", de ez most kimarad, mert a svéd táj kajak ugyanaz, mint a magyar, még a fák is ugyanolyanok. Először meg is rettentem, hogy talán el sem utaztam, de aztán amikor szembejött az első kocsi, és Saab volt – a második meg Volvo, és a harmadik is –, nem pedig fáradtpiros Suzuki, vagy fehér Octavia, akkor megnyugodtam. Tulajdonképpen akkor kezdtem magam nagyon jól érezni, amikor a városhoz közeledve feltűntek az első házak, amik a jól ismert skandináv igényesség jegyében épültek. Kellemes fehérek voltak vagy téglavörösek, nem pedig bugyikékek vagy rózsaszínűek, esetleg soktornyos kanárisárgák, mint nálunk – hiába, a svédek úgy látszik már tudják, amire a magyarok talán 100 év múlva jönnek majd rá, hogy a *miami b*zibarokk* a világ kulturáltabb részében nem egy menő stílusirányzat… Napsütés, belváros közepe, leszáll, kis séta, szép szálloda, gyönyörű szoba, bódottá'.

Malmö tulajdonképpen kisvárosnak mondható, annak is mondják. Valami olyat képzeljetek el, mintha Sopront kereszteznénk Szentendrével: hihetetlen tisztaság, nyugalom, nincs dugó az utakon, gyönyörű klasszikus, a németalföldihez hasonlatos régi házak, közéjük szúrva néhány vadiúj modern épület, de tökéletes egységbe forrva. Macskakő és bicikliút: minden középület, iskola, állomás vagy üzlet előtt bicajok, néhol százával, néhol kissé összeborulva, a legtöbb le sincs láncolva – itt nem azért kell aggódni, mint Magyarországon, hogy ha nem egy karvastagságú titán-boával kötöd le a drótszamarat, akkor az oszloppal együtt elviszik, itt a legnagyobb feladat megtalálni a bicajod a masszában.

Kora délután már a városban voltam, aznap csak estére volt egy vacsorameghívásom, így kicsit üldögéltem-sütkéreztem, nézelődtem egy forgalmas téren. Ami először feltűnt, hogy milyen gyönyörűek a csajok: ugyan nem mindenki szőke, de aki az, annak egyfajta jellegzetes, eszméletlen szép hamvasszőke haja van; olyanok, mint a tündék a Gyűrűk Urában, csak a fülük nem hegyes. Külön örültem, hogy nem láttam egy olyan „csíkoshajú" hölgyet sem, akinek a fodrásza azt gondolta, hogy a szalonban fellelhető minden hajfestéket fel kell használnia a delikvens frizurájához. A barnák is hamvasak, ráadásul nem látni elhízott nőt: frankón mondom, 2 napig csak vékony leányzókat láttam – a harmadik nap, a reptérre menet felszállt egy kipirult arcú hölgy



Puzzle-ház



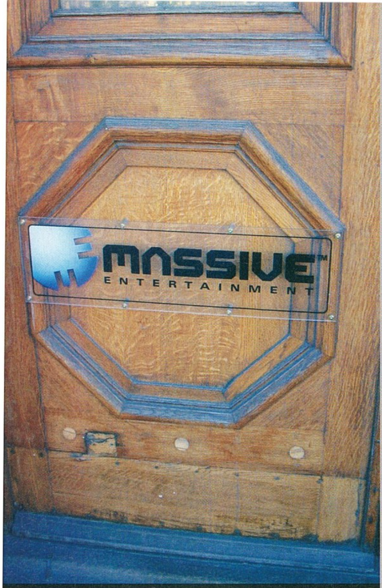
Nem, ez nem egy fogadó - magánház



Biztonságos parkoló - itt senki sem lop



„A világ legjobb játékait akarjuk megcsinálni"



A kívülről patinás Massive bázis



Eredeti szovjet hadifelszerelés



Pihenőszoba + Rock Band



World in Conflict borítók a világ minden tájáról



Itt készül a játékzene...



...itt pedig a grafika

a buszra, kicsit totyorgott, vadul keresett valamit, majd idegbeteg fejjel leüvöltött *magyarul* a bőröndökkel szöszmötölő pasijának: „Hol az istenben van a korona, gyere már ide, csak az eurót találom!" Engedelmetekkel – remélem férfi olvasóim örömére – tovább fokoznám az élvezeteket: nem elég, hogy szépek és vékonyak, de még nagyon zsírul is vannak felöltözve a malmöi kiscsajok: valahol az emo és az alter között, mindenféle szélsőségektől mentesen, szűk farmerben; ideje lenne már a magyar lányoknak is rájönni, hogy: 1 – Aki hivatásos bérnőnek öltözik, azt úgy is kezelik majd, 2 – A földet söprő, igénytelen, slampos, koszos trapéznadrág Woodstockba való, 3 – Akinek elöl a bele, oldalt meg a hája ömlik ki a gatyából, az ne vegyen fel haskidobós, szűk cuccot, inkább hagyja meg a jóalakúaknak... Este méregerős csilivel bolondított vacsora egy indiai étteremben, cseh sörrel öblögetve, szundi.

MASSZÍV

Másnap pazar reggeli a szállodában (kipróbáltam a friss napraforgómag-csírát: isteni!), majd tömör alakzatba tömörülve az ausztrál, az olasz, a francia, a cseh és a német Official Xbox 360 magazin képviselőivel megindulás a szállodától kb. 6 perc sétára levő vadiúj Massive főhadiszállásra.

Nos, hát igen. Úgy nagyjából minden barátomnak azt kívánom, hogy ilyen környezetben termelje meg a mindennapi kenyérrevalóját. (Az ellenségeim nyugodtan forduljanak fel.) Kívülről patinás, belülről ultramodern iroda, amely 4 emeleten terpeszkedik el (belső lift alap). Az emeletek legnagyobb része egyterű, „loft" kialakítású munkaállomásokból áll, a falak mellett pedig kisebb, üvegfalú kuckók, pl. a zeneszerzőknek. Mindenhol a legmodernebb gépek, mindenkinek dupla lapmonitor, mindenhol boldog, elégedett arcok. A különböző projekteken dolgozó emberkék egy helyre telepítve a hatékonyság érdekében: külön emeleten a grafikusok, a programozók, a videósok és a zenészek. Hatalmas közös ebédlő, fiatal alkalmazottak, laza öltözékek – az ideális munkahely egy fiatal srácnak.

A Massive 1997-ben alakult svéd szoftverstúdió, akik komoly ambícióval vágtak bele a játékkészítésbe: a világ legjobb programjait akarták összehozni. 2002-ig függetlenül működtek, amikor is rájöttek, hogy a kishalnak az a legjobb a túlélés érdekében, ha hagyja, hogy megegye egy nagyhal – ekkor megvette őket a legendás Sierra. 2007-ben megjelent leghíresebb, sok-sok díjat bezsebelő játékuk PC-re, a World in Conflict, amelyet most úgy döntöttek, átírnak a nextgen konzolokra is Soviet Assault alcímmel. A Massive-nél most 130 alkalmazott ügyködik az új játékokon, de akár 200 embert is tudnak foglalkoztatni – jelenleg épp toboroznak, úgyhogy ha értesz a játékkészítéshez, programozáshoz, és folyékonyan beszélsz angolul, ráadásul egy valóban korrekt helyen akarod elkezdeni építeni az életed, szerintem keresd meg őket...







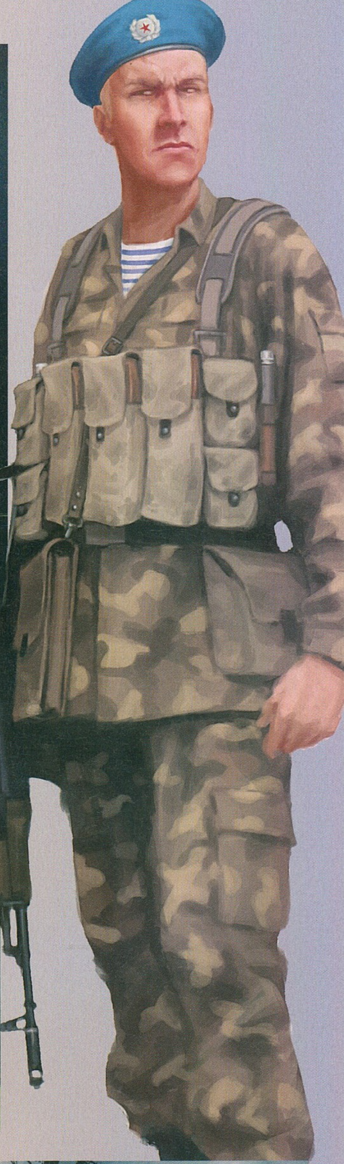
Ők a pályatervezők



WiC ereklyék



Tesztelés alatt



KONFLIKTUS

„A háború eljön az otthonodba" – ezzel a sokatmondó mottóval indul a WiC bemutatója. Az amerikai producer és a játék vezetőtervezője egyszerűen fogalmaz: egy felhasználóbarát, kellemes akció-stratégiai játékot kívántak készíteni (szó szerint ezt a megnevezést használják), amelyben nem kell figyelnünk sem a fejlesztőanyagok „gründolására", sem pedig az építkezésre – semmi más dolgunk nincs, csak háborúzni. Epikus csaták a '80-as évek hidegháborús érájában, valós helyszíneken, valós robbanásokkal, valósághű pusztítással, valódi harci eszközökkel – ez a Soviet Assault, egy olyan game, ahol az ismert és a való világból kölcsönzött összetevőknek hála valóban érzed a háború súlyát.

Az eredeti PC verzió minket, konzolosokat egyáltalán nem érdekel, a nextgen portról pedig annyit kell tudni, hogy tartalmazza a teljes PC programot, jó pár extra küldetést a szingli amerikai oldal kampányához, és a játékosok nyomásának engedve immáron választható a szovjet oldal is, egy teljesen önálló, de a teljes sztorihoz szervesen kapcsolódó szingli történettel. A stuff tartalmaz egy nagyon erős, tulajdonképpen az egész game 50%-át kiadó multiplayer részt is, melyben a játékosok már 3 oldal – USA, NATO, Szovjetunió – közül választva vívhatnak egymás ellen háborút. Fontos szólni róla, hogy a game a hardcore játékosokhoz is ugyanúgy szól: ők a multis részben élhetik ki magukat klánokba tömörülve, akár a világelsőségért is versengve. A WiC sztoriját és főhőseit egy amerikai regényíró kreálta hihetőre, aki a történet mélységére koncentrált inkább, mint a terjedelmességére, és amit a stratégiai játékoktól szokatlanul sok átvezető filmmel illusztrálnak majd.

Ha ez egy fizetett PR-ízű beszámoló lenne, itt most annak kéne következni, hogy ez a játék olyan, amihez még hasonlót sem láthattunk eddig, blablabla – de örömmel mondhatom, hogy hazudozásra vagy ilyesféle szépítésekre ez esetben nem lesz szükség. Tudom, hogy ti, az 576 Konzol olvasói nem ma jöttetek le a falvédőről, és én sem tegnap, úgyhogy úgy álltam a játékhoz, ahogy kell: lássam srácok, mit raktatok össze. Megnéztem, kipróbáltam, egy teljes küldetést végignyomtam, és azt kell mondanom: durvára nem beszéltek mellé a készítők – ez egy rohadt jó game-nek néz ki! Mert hát mink van eddig nextgenre stratégiából: egy Gyűrűk Ura meg egy Command & Conquer, és mindkettőről elmondható hogy… hát nem kis falatok. Nagyon rétegjátékok. A WiC remélhetőleg sokkal szélesebb rétegekhez szól majd nagyszerű egyszerűségével.

A Soviet Assault legnagyobb erőssége, hogy arra épít, ami egy jó játékban a legfontosabb: az azonnali játékélményre. A készítők tudják, hogy a legtöbb gamer a stratégiai stuffokban is harcolni akar: gyalogosokkal rohamozni, hatalmas tankcsatákat vívni, bombázni, ágyúzni. A legkeményebb vérstratégákon kívül senki sem szeret egyszerre 10 helyen építkezni, bányászni, és közben 4 fronton egységek tucatjait terelgetni, mindezt olyan madártávlatból a beláthatóság érdekében, hogy az egész játék egy hangyaháborúra hasonlít. A Soviet Assault nem egy ilyen cucc.









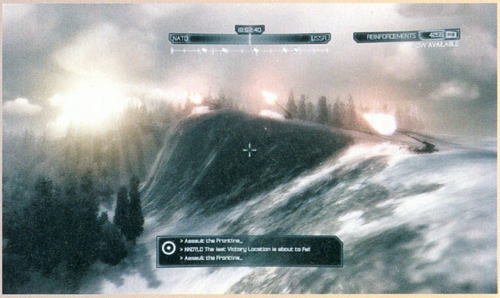
Az irányítás „háromrétegűnek" definiálható: ez annyit jelent, hogy három különböző mélységű gombkiosztás kapott helyet a kontrolleren. Rémisztően hangzik? Nem az. Fantasztikusan jó, hogy ha az ember csak simán háborúzni akar, akkor tulajdonképpen már a kettes réteget sem kell használnia: a konzolos irányításért felelős angol **Swordfish Studios** dizájnere szerint pl. a harmadik réteget egy olyan gamer, aki csak szingliben tolja végig a sztorit, valószínűleg sosem fogja elővenni – a game levezényelhető a két analóg karral és a nyolc alapgombbal, mindenféle váltogatás nélkül, a nagyon bonyolult, egészen részletes csapatutasításokra csak a vérre menő, profik által vívott multis csatákban lesz szükség. Hogy néz ki ez az irányítás a valóságban? Rákattintasz a sorban álló egységeid legszélére, elhúzod a kontrollert a többiek felé: voila, már ki is vannak jelölve. Nem sorban állnak? Kattintasz az analóg karral, kapsz egy kört, aki abba beleesik, ki van jelölve. Nagyon szét vannak szóródva? Még egyet kattintasz a karral, a kör kétszer akkora lesz, így már egy nagy területet is gyerekjáték befogni (de lehetőséged van pl. arra is, hogy kevert haderő esetén mondjuk csak a tankokat, vagy csak a csapatszállítókat jelöld ki). Miután kijelölted az egységeidet, a kurzort a célterületre viszed – a game rendkívül gyorsan mozgatja a területet – kattintasz, és az egységeid már meg is indulnak. Ha út közben ellenféllel találkoznak, automatikusan harcba szállnak, de egy-egy ellenséges egységre kattintva azt is megadhatod nekik, hogy zárótüzet zúdítsanak rá.



A Soviet Assaultban lényeg a játékélmény – az, hogy élvezd a látványt. Többféle kamera is választható, és ez a játék még a legközelebbivel – FPS kamerának titulálták a készítők – is brutál... sőt, azzal az igazi! A teljes terep rombolható: a fák kidőlnek, az utakon kráterek keletkeznek, a járművek páncélzata sérül, az épületek összedőlnek. Felégethetsz erdőket, megakadályozva ezzel az ellenséges gyalogság rejtőzködését, porig rombolhatod a védekező állásokat. De nem csak a járműveké a főszerep: az összegyűjtött „harci pontjaidért" cserébe folyamatosan kérhetsz pl. légitámogatást, precíziós bombázást, szőnyegbombázást, napalmesőt, nehéztüzérséget (ha a sajátjaid is beleesnek a szórásba, eszméletlen jajveszékelés és üvöltözés bömböl a rádióból: „Minket lősz, te szerencsétlen!"), lézervezérlésű rakétát, sőt, még taktikai, kishatósugarú atomcsapást is!

A bemutató közepénél ebédszünetet tartottunk, amit én arra használtam, hogy két ráksaláta között eldumáljak a vezető-dizájnerrel – gondoltam egy személyes beszélgetés során jobban ki tudom faggatni a kényes kérdésekről. Ami legjobban érdekelt, az a multis játék szerkezete: megtudtam, hogy a csaták a szokásos „szobákba" lépve kezdhetők, ahol a résztvevők (a tervek szerint maximum nyolc) tetszés szerinti „feladatokat" vállalhatnak magukra vérmérsékletük és/vagy tapasztaltságuk szerint. Egyvalaki viszi a tankokat, egy másik a gyalogságot, a harmadik a tüzérséget, a negyedik pedig a kiszolgáló/javí-







Ha kábelre vagy kontrollerre lenne szükség

tó egységeket. A már zajló csatákba menet közben is be lehet lépni, a szabad posztokat betöltve. A multis háborúkban a csapat összjátéka dominál: ha kezdő vagy, egy jó csapathoz csatlakozva simán arathatsz babérokat és szerezhetsz sikerélményeket a te kis feladatod ellátásával, ergo nem az lesz a szitu, mint sok multis játéknál, hogy elkezdesz egy menetet, és azt veszed észre, hogy perceken belül porig vagy alázva. Érdeklődtem a game szinglis hossza felől is: pontos adatot persze nem kaptam, de ígéretet arra igen, hogy a Soviet Assault jóval hosszabb lesz, mint a mostanában divatos „hatórás" cuccok, a missziók egyre nehezednek, és a nehézségi szint akár küldetésenként is változtatható. Végül persze rákérdeztem a lényegre is, mi a különbség az X360 és a PS3 verzió között: emberünk furcsán nézett rám, aztán lazán ennyit mondott: „Ez egy multiplatform játék, mindenkinek egyaránt a kedvére akarunk tenni, úgyhogy az égvilágon semmi." A PS3-as mozgásérzékelés használatáról még nem döntöttek, mert nem találtak olyan aspektust, ahol használható lenne.

Fontos és nagyon érdekes építőeleme a játéknak a hangutasításos irányítás. Ez annyit takar, hogy a folyamatosan termelődő harci pontjainkért nem csak támogatást, de erősítést is kérhetsz, mindezt ékes angolsággal: lenyomsz egy gombot, bemondod, hogy „Air Strike", és 5-6 másodperc múlva már hallod is a rádióban, ahogy az A-10 Tank Killerek pilótái bejelentkeznek, majd lecsapva fémforgácssá lövik az egységeidet bekerítő szovjet haderőket.

A bemutató végén, kora délután végre lehetőség nyílt egy erre kialakított speciális játékszobában a game tesztelésére is. Nem vagyok túl nagy stratéga, mégis minden percét élveztem a kb. 30 perces demóküldetésnek – legfőképp a szuper irányításnak és a szokatlanul közeli, látványos kameranézeteknek köszönhetően. Egy hidat kellett bevédeni, majd átadva a helyemet a gép által irányított kisegítő szövetségeseknek egy kórházat evakuálni. A misszió végén érdekes fordulat következett: szövetségeseimet egy igen komoly orosz hadosztály támadta be, így őket kellett pesztrálni, de ezúttal nem az egységeimet, hanem a külső támogatásokat – pl. tüzérség – igénybe véve.

A Soviet Assault szerintem tökéletesen tölti majd be a konzolos játékpalettán a stratégiai stuffoknál tátongó űrt. Kellemes game, baromi jól játszható, és nagyon hangulatos. Ami negatívumként hozható fel nála, az a grafika egyszerűsége (jelenleg „közepes" a Konzol értékelési rendszere szerint), ami néhány pályán a durva objektumoknak, máshol az elnagyolt épületeknek tudható be. Maga a küzdelem viszont rendkívül intenzív, komoly a pusztítás, úgyhogy ez valamelyest kompenzálja a dolgot.

A **World in Conflict: Soviet Assault** megjelenése őszre (valószínűleg október) datálható, X360 és PS3 platformokra. Letölthető demo mindkét gépre érkezik, még a debüt előtt.

(Hazafelé a malmöi repülőtéren nem vetették le a cipőt, sőt az övet sem, szépen mosolyogtak, senkit sem néztek potenciális terroristának, és kedvesen terelgették az embereket. Ennyit erről…)

Martin











egotrip »»

ELVESZETT JELENTÉS

Míg az évről-évre megrendezésre kerülõ csúcstalálkozók alatt rendszeres a kerítésrázás és az összecsapás a rendõrök és a tüntetõk között a globalizáció ellen való tiltakozás miatt, addig a világszintű egységesedés a videojáték ipar esetében több tényezõ miatt is üdvözlendõ. A tény, hogy a nagy álomgyár évrõl évre több milliárd dolláros forgalmat generál, és továbbra is erõszeretettel hasonlítja magát Hollywoodhoz azt mutatja, hogy a piac lassan de biztosan felcseperedik és elérkezik ahhoz a ponthoz, ahol már elmosódnak a határok, a régiók s nem marad más, mint a közös piac.

A nyolcvanas évek végén a Nintendo otthoni konzoljának térnyerésével megnyílt lehetõségekre akkor és ott a döntéshozók még nem álltak készen. Az Ázsiából importált játékok tömkelege elkövette azt a hibát, hogy nem vette figyelembe az új piac igényeit, elvárásait és sajátságos stílusjegyeit. A konzolozás hajnalán a nyugatra tévedt termékek többsége lokalizáció alatt nem értett mást, mint a cartridge mellé csomagolt és erõsen tört angollal írt kézikönyvet, nyelvtani és fordítási hibáktól hemzsegõ adaptációt. A mára már klasszikusként elkönyvelt félrefordítások („All your base are belong to us", „I am Error") mögött nem csak az adaptációra szánt szűkös erõforrások álltak, hanem a komolyabb háttérmunka nélkül megkerülhetetlen technikai korlátok is, melyek még a GameBoy Advance korszakban is jelen voltak. Ilyen a kép és a szövegdoboz fizikai méretének korlátja, a maximálisan megjeleníthetõ karakterek száma. A lokalizáció sokrétű és összetett, de kulcsfontosságú feladat, mely komoly jelentõséggel bír egy-egy nagyobb volumenű játék kiadásánál.

A NES és a SNES éra kisiklásai után a modern konzolgeneráció fejlõdésével végre eljutottunk oda, hogy az egyes régióknak szánt verziók készítése már nem legyõzendõ akadály, hanem a fejlesztési folyamat kulcsfontosságú része. Az olyan sikercímek, mint a Nintendo DS-en minden eladási rekordot megdöntõ Brain Training vagy az erõsen szövegorientált Phoenix Wright széria mind remek példája annak, hogy hogyan kell egy teljesen új kontinens igényeit figyelembe véve fordítani. A kulturális sajátságok figyelembevétele nélkül a globalizáció ellenére komoly sikert elérni gyakorlatilag lehetetlen: az említett Phoenix Wright pontosan olyan szöveges kalandjáték, mely eredeti formájában nem csak a nyelvi, de a kulturális akadályok miatt is érthetetlen lenne. A mindennapi Japán életre, azok szereplõire, sztárjaira és eseményeire tett utalások ugyan az anyaország lakosai számára kifejezetten érdekesek, ám a nyugati félteke teljes érdektelenséget mutatna iránta, fõleg, mert egyáltalán nem értené, hogy mirõl van szó.

A jó fordítás az, amely olyannyira belesimul a játékba, hogy fel sem tűnik az angol, francia, német vagy olasz szöveg kidolgozottsága. Komoly erõfeszítéssel belevágni a munkába a japán stúdiók többsége csak jóval az ezredforduló után mert. A kilencvenes évek során mindent vivõ japán piac mutatóinak csökkenése a megerõsödött nyugathoz képest kijózanítónak hatott a nagyobb kiadókra. A legnagyobb fejlõdést e téren minden bizonnyal a Capcom ért el, mely vállalat mára eljutott oda, hogy nagyobb szoftvereinek többsége alig pár hónapos késéssel jelenik meg Ázsián kívül. Bár ez még mindig soknak tűnik, messze nem olyan vészes, mint az e téren rengeteget bepótolni kényszerülõ Square Enix esetében. A 21. században nevetségesnek hat az, hogy egy-egy Final Fantasy epizód képes akár másfél évet is csúszni Európában, szövegmennyiség ide vagy oda. Megoldást vagy egy erõteljes saját lokalizációs stúdió kialakítása jelenthet – mint történt az a Capcom esetében – vagy egy esetleg több külsõ fél szolgáltatásainak igénybevétele.

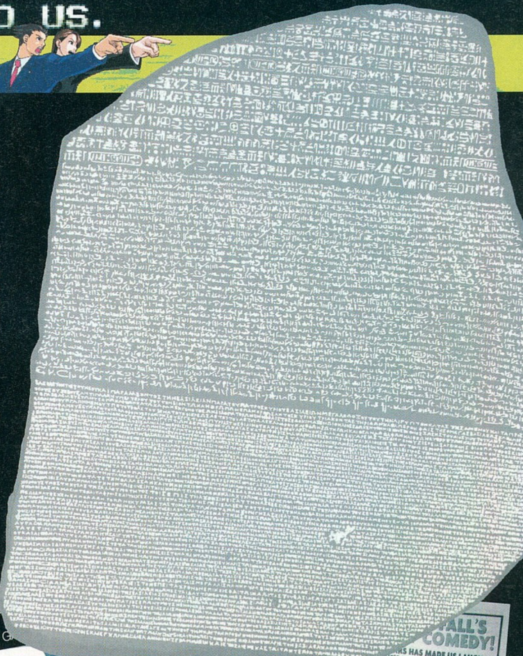
Ám a folyamat visszafelé is igaz, a nyugati piacból minden cseppet kisajtoló megakorporációk, az Electronic Arts és az Ubisoft már csak kelet felé tud terjeszkedni. A kulturális különbségek itt is sokat nyomnak a latba: az újgenerációs konzolok játékkínálatának zöme nem biztos, hogy megfelel az ázsiai igényeknek, a legtöbb japán vagy kínai játékos nem tud azonosulni a Gears of War tipikusan amerikai fõhõsével. A megoldás? Vagy kisebb átszabás (mint a Crackdown mangásított borítója) a csomagolás terén, esetleg piac specifikus termékek létrehozása. Komolyabb elõrelépés e téren is csak az elmúlt években történt, 2005 decemberében az Electronic Arts Szingapúrban nyitott lokalizációs stúdiót, mely az alapvetõ fordítási feladatok ellátása mellett az alkalmazottak számának folyamatos növelésével beindítja a Japán exkluzív, vagy a







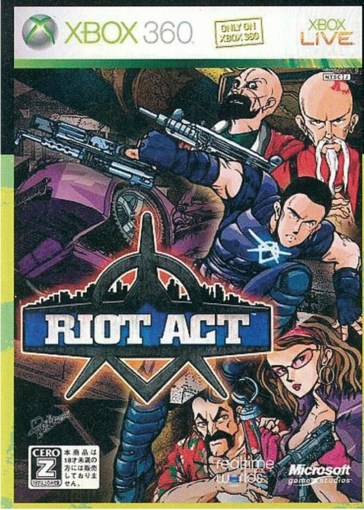


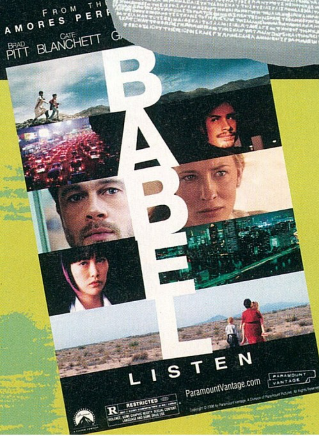


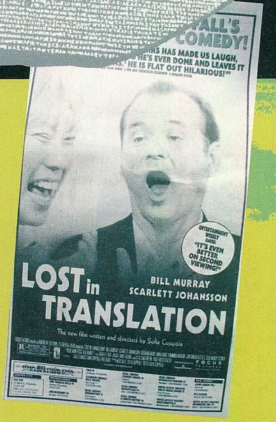
keleti piacot megcélzó fejlesztéseket. Ezért készült Japánban a Sim City DS, ezért is jelent meg ott elõször a folytatás. Idén nyáron pontosan ugyanerre a lépésre szánja el magát az Ubisoft is, a már komoly játékosnak számító francia vállalat Kína, Románia, Spanyolország után szintén Szingapúrban látja a jövõt.

De van egy tényezõ, mely különösképp a Blu-ray színrelépésével messze nem elhanyagolható: tárolókapacitás és új lehetõségek. Ugyan már az elõzõ generációban is volt rá példa, de az Xbox 360-PS3-Wii korszak beköszöntével remélhetõleg jóval nagyobb figyelmet kap a több nyelvi lehetõségek felkínálása. Mint a filmek esetében, úgy a játékoknál is számos olyan vásárló akad, aki maximálisan hű akar maradni az eredetihez és inkább az eredeti hangsávval élvezné ki az adott terméket. Ugyan ki ne akarná japán nyelven élvezni kedvenc szerepjátékát, ki ne vágyna arra, hogy megtudja, Hideo Kojima hogyan is képzeli el pontosan a Metal Gear Solid karaktereit. Ha már az angol felirat úgyis elkészül – hisz hála az égnek a globális, a világ minden pontján egy napra idõzített megjelenés egyre gyakoribb –, akkor miért nem lehet rápréselni minden lemezre? Az MGS4 esetében az indok a helyhiány volt, de ez csupán kifogás – a tömörítetlen zenei anyag talán nem lenne annyira lényeges, mint egy komplett ázsiai hangsáv.

Akárhogyan is, szerencsés helyzetben vagyunk, az esetek többségében nem kell hónapokat vagy éveket várnunk arra, hogy a világ többi játékosával egyszerre élvezzük ki az újabb és újabb termékeket. A fordításra való odafigyelés már alapelvárás, épp itt lenne az ideje annak, hogy a több nyelvi opció is elérje ezt a státuszt.







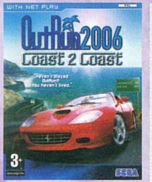
Visszatekintő



Különleges alkalom, különleges visszatekintő: a SEGA franchise-ait összegereblyéző Sega Superstars Tennis apropóján felületesen futunk végig a játékból kiemelt öt nagyobb vagy fontos szerepet betöltő sorozaton.

'87 OUTRUN

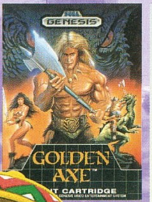
kiadás éve: 1987-2006 I platform: game gear, genesis, msx, saturn, master system, xbox, playstation 2, psp



A sort kronológiailag nyitó *Outrun* igazi alapvetés, mely a „videojáték istenség" státuszba végérvényesen bebetonozta Yu Suzuki és az AM2 részleg nevét. Az 1986-ban az ekkoriban még aranykorukat érő árkádokban fogant sorozat maga a megtestesült álomélet: ragyogó napsütés, szikrázóan kék ég, piros Ferrari Testarossa kormány a kezek alatt, az anyósülésen pedig tetszetős szőke cicababa. Az erőszakmentes száguldás előtérbe helyezésével az Outrun minden idők egyik legnyugisabb árkád kabinetje. A kor hasonszőrű próbálkozásai közül nem csak atmoszférájával, de szabad pályaválasztásával is kiemelkedett, megadva a játékosnak a lehetőséget az újabb és újabb szakaszok érkezési sorrendjének módosításához. A master systemes ál-3D-s kitekintés után a folytatás 1989-ben született meg, a *Turbo Outrun* továbbfejleszthető autóval, turbó funkcióval és fix helyszínnel (az Egyesült Államok) falta tovább a kilométereket. A szintén '89-es *Battle Out Run* nem folytatás, hanem spin-off, méghozzá az akciódús változatból. A Chase H.Q.-ra adott válasz több amerikai nagyvárosban adott teret a minden eddiginél sebesebb száguldásnak. A tulajdonképpeni harmadik epizód csak két évvel később merészkedett elő, az OutRun Europa merészen újít, egyrészt kontinenst vált, másrészt járművet, méghozzá pályáról pályára, a klasszikus vörös Ferrarinál kívül motort és jetskit is a vezethető alkalmatosságok közé hajítva. A '92-es *OutRunners* mostohagyerek, Yu Suzuki nem tekinti a sorozat részének mert nem ő és nem is a csapata bábáskodott felette. Az AM1 lényegében az első rész alaposan felturbózott és kicsinosított változata, mely az árkádok után mindent kihozott a Megadrive-ból. A szekér beindult, a széria ezen felbátorodva Star Trek módra teret vált és a távoli jövőbe transzportál. Az *Outrun 2019* akár a Wipeout előfutáraként is tekinthető, a futurisztikus járművek, a lezárt pályaszakaszok és a több száz kilométeres sebességhatár mind a helyén. Ezt sem az AM2 álmodta meg, de már az eddigiektől erősen elrugaszkodó körítés miatt sem tekinthető a főbb csapásirány részeként. A sorozat ezt követően tíz éves pihenőre vonult és csak az árkádokban majd Xbox-on tért vissza, nem is akármilyen körítéssel: az *Outrun 2* minden idők egyik legjobb játéka, mely nem csak grafikailag állja meg a helyét napjainkban is, de játékmenetét tekintve sem akadt kihívója vagy követője. SEGA istenek, ha halljátok: Outrun 3-at akarunk, most azonnal!

'89 GOLDEN AXE

kiadás éve: 1989- I platform: sega master system, game gear, genesis, saturn



Újabb klasszikus a terítéken: a *Golden Axe* egy generáció meghatározó beat'em up élményei közé sorolható, nem véletlenül. A játéktermekben való parádés bemutatkozás után a Golden Axe 1989-ben otthoni konzolon is debütált, méghozzá árkád hű minőségben, minden egyes cseppet kicsiholva a Sega Genesis-ből. A még mindig uralkodó D&D lázat kihasználó fantasy környezet, a három, képességeiket tekintve egymástól jelentősen eltérő főhős, valamint a változatos ellenfélkínálat miatt a GA egy csapásra klasszikusként került elkönyvelésre. Megérdemelten! Ám a folytatás kerek két esztendőt váratott magára, közben egy erőteljesen a Zelda II-t másoló spin-off epizód szórakoztatta a nagyérdeműt. A *Golden Axe II* a relatíve hosszú fejlesztési idő ellenére elsietett és kiforratlan folytatás címke alatt futott a sajtónál: az újrahasznosított sprite-készlet, az elődöt alulmúló (!) grafikus körítés láttán inkább tűnt kiegészítőnek mint folytatásnak. Tűzoltás címén még ugyanebben az évben érkezett a Golden Axe: The Revenge of Death Adder, amely minden negatívum és hiányosság javítása miatt tekinthető inkább a második résznek - átiratot sajnos nem kapott, mind a mai napig árkád exkluzív. Cserébe alig pár héttel később megszületett a *Golden Axe III*, új karaktergárdával, vadonatúj mozdulatokkal, az Outrun mintájára több ponton elágazó pályaszerkezettel, de ismételten a várakozásokat alulmúló grafikus körítéssel. Az utolsó klasszikus Golden Axe csúnyát hasalt és az ismert formájában többet nem is tért vissza. A sorozat utoljára a Saturn exkluzív Golden Axe: The Duel formájában volt látható, amely gyenge Street Fighter klónként került a süllyesztőbe.





'99

SPACE CHANNEL 5

kiadás éve: 1999-2002 | platform: dreamcast, playstation 2, game boy advance



A PaRappa the Rapper kitaposta az utat, a *Space Channel 5* pedig az űrbe repítette. Az United Game Artists, az AM2 után talán a valaha volt legfontosabb SEGA divízió az azóta játékisteni státuszt kivívó Tetsuya Mizuguchi agyszüleménye. A SC5 maga a megtestesült szentimentalizmus, a digitális vattacukor: a hangzatos nevű űrlények, a „morolianok" a Föld elfoglalására készülnek úgy, hogy az egész lakosságot táncra bírják. Ám az ötödik űrcsatorna és bájos riportere, a térdmagas csizmás-rózsaszín hajú Ulala visszavág, az egyetlen fegyverrel – ritmussal és tánccal. A klasszikus ritmusjátékok stílusjegyeiben fogant hat gombos SC5 kellő elborultságot és a popkultúra iránti fogékonyságot követelt meg, de megérte az áldozatot: a kritérium nem véletlen, a SEGA elsősorban az eddig erőteljesen hanyagolt női játékosokat akarta megszólítani. A Space Channel 5 fél éves késéssel hála az égnek Japánt is elhagyta és mind Európát, mind az Egyesült Államokat meglátogatta, ha üzletileg nem is, de a maroknyi rajongótábort látva sikerrel. Az elmúlt évek fejleményeit figyelembe véve talán nem túl szerencsés, de a játék utolsó negyedében még maga a popkirály Michael Jackson is beugrott egy kis táncra, kisegítve Ulalát az idegenek elleni harcban. A folytatás ennek ellenére két évet váratott magára, cserébe már nem a Földet, hanem az egész univerzumot fenyegető főgonosz állt a háttérben. A *Space Channel 5: Part 2*-ban Ulala teljes menetfelszerelésben tér vissza, a játékmenet alapjait nem bolygatva csupán olyan újdonságokkal bővítve azt, mint az életerőt jelző szívek szerepeltetése, a renderelt hátterek lecserélése teljes egészében a motor által kreált környezetre, a nézők érdeklődését mutató százalékos mutató, valamint a 2 játékost támogató módozat. Igazán nagy szerephez mégis az eddig vendég státuszban lévő Michael Jackson jutott, aki klasszikus mozdulataival roppa a táncot. A Dreamcast halálával több évre illegalitásba vonult SEGA leginkább a Space Channel sorozatot sújtotta, folytatás jelenleg nincs tervbe véve.

'00

JET SET RADIO

kiadás éve: 2000-2003 | platform: dreamcast, xbox, game boy advance



Az AM6-ből létrejött Smilebit a kultstátuszt kivívni képes játékok modern úttörője. A Tokyo Game Show-n bemutatkozó *Jet Set Radio* már körítésével nagy figyelmet vívott ki, az ekkoriban még vadonatúj, manapság széles körben használt cel-shading eljárással erőteljes manganoid/képregényes ábrázolásmódjából valósággal áradt a hangulat, amit az újszerű játékmenet, a nagyon japán, nagyon játékos stílus fejelt meg. A modern megalopolisz, Tokyo-to utcáit uralmuk alatt tartó graffitis bandák harca követte ki a modern 3D-s sandbox játékok előtt az utat, olyan mozgásszabadságot adva a játékos kezébe, melynek a GTA 3-ig nem akadt kihívója. A klasszikus platform játékok találkozása a sebességgel, a graffitis szub- és a popkultúrával maga a szabadság megtestesülése. Az amerikai megjelenés alkalmából tartalmilag kicsit kibővített és átnevezett kiadás hirdette tovább az ekkoriban még mindig erős Dreamcast igét. Kisebb átszabással, a gép képességeihez való igazítással az eredeti JSR Game Boy Advance-en tért vissza 2003-ban, de az igazi újdonságot az eredetileg Dreamcastra tervezett, de a gép halálával Xbox-ra átcipelt *Jet Set Radio Future* hozta és jelentette. A majdnem nyitócím JSRF a modern várost, a karakterfelhozatalt, az immáron klasszikus stílusjegyeket és gyakorlatilag mindent megtartott, csak mindezt erőteljesebb technikai alapokra helyezte. A JSRF üzletileg nem lett siker, a kisebb sorozatokhoz hasonlóan a SEGA prioritási listáján hátrébb került, így immáron 6 éve nem hallatott magáról a sorozat – épp itt lenne az ideje a visszatérésnek!

'00

SAMBA DE AMIGO

kiadás éve: 2000 | platform: dreamcast



A Dreamcast éra nem csak egy, de rögtön két klasszikus ritmusjátékot préselt ki magából, a már bemutatott Space Channel 5 futurisztikus témája mellett ott volt a földhözragadt, de éppen ezért színes-szagos és nagyon parádés Samba de Amigo. A Sonic franchise-zal éppen élet-halál harcot vívó Sonic Team a kék sündisznót mindig vigyorgó és sombrerot viselő majomra cseréli, a kezébe pedig nem gitárt vagy más hagyományos eszközt, hanem rumbatököt ad! Az idiofon hangszer beépített szintérzékelője révén a Samba de Amigo képessé vált a kiegészítő helyzetének megállapítására, innen a játék alapja: a képernyőn elhelyezett hat jelzőpont a felső, a középső valamint az alsó állást szimbolizálta, a megjelenő hangjegyek megfelelő időben és helyen történő eltalálásával pörgött előre a dal és vált egyre népesebbé a nézőközönség. Az árkádokból átemelt játék erőteljesebb egyszemélyes támogatása elsősorban minijátékok formájában valósult meg. A külön árult rumbatök roppant borsos befektetésnek bizonyult, főleg, mert egyetlen más ritmusjáték sem támogatta. A tradicionális samba és popdalokat felvonultató kínálat egyszeri bővítést kapott, az alap Samba de Amigo után alig két hónappal kiadott és a Japánt soha el nem hagyó Samba de Amigo Ver. 2000. 14 nótával bővítette a repertoárt, valamint a maracas 360 fokos mozgási lehetőségét alaposan kihasználó hustle módozatot csapott az eredeti játékhoz. Ez a kiadás a rákövetkező évben az Egyesült Államokban is megjelent volna, de a Dreamcast bukásával szanálásra került. A „sorozat" azonban az elmúlt évben tett váratlan bejelentéssel hamarosan visszatér méghozzá Wii-n, (jelen állás szerint)külön hardveres kiegészítő nélkül ugyan, de az eredeti játék szellemében.



Visszatekintő

Rainbow Six



Tizedik évfordulóját ünnepli idén a Rainbow Six sorozat, így éppen itt az ideje (különösképp az új epizód megjelenése alkalmából) egy kis múltidézésnek, áttekintve a legfontosabb konzolos R6 mérföldköveket.

'98

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

kiadás éve: 1998 | platform: playstation, dreamcast, n64, game boy color



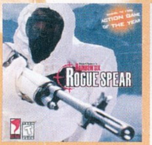
Az ezredforduló előtt, 1998 augusztusában járunk: a belső nézetes lövöldék reneszánszukat élik, a Quake két évvel korábbi debütálásával megindult forradalom épp a tetőpontjára hág. A folytatás már a piacon, az általa kitaposott új irányvonal, a multiplayer orientált masszív lövöldözés kezd beférkőzni az emberek tudatába. Ekkor, a semmiből tűnik elő a Red Storm Entertainment, hogy az áramlatokkal szembefordulva tegye le az asztalra azt, amire korábban még nem nagyon volt példa: belső nézetes lövölde életerőcsomagok és tudományos fantáziába illő fegyverek nélkül, a totális realizmus jegyében. Megszületett a taktikus shooterek műfaja. A Rainbow Six eredetileg az FBI különleges egységének mindennapjait dolgozta volna fel, de az éppen karrierje csúcspontján lévő Tom Clancy új novellaciklusa kapóra jött, így lett a később sorozattá avanzsáló RS központi témája a Szivárvány kommandó. A koherens történet ellenére a RS nem az események, hanem az akció révén vált halhatatlan klasszikussá. A missziókat felvezető taktikai térkép már előrevetítette a későbbi csapatmunka lehetőségét, de a teljes stratégia kidolgozása soha nem látott innovációként került be a videojátékok nagykönyvébe: a minden egyes egység számára lépésről lépésre megtervezhető mozdulatsor, a fény és robbanógránátok használatának pontos helye valamint az egyes ajtók kinyitásának módja soha nem látott szabadsággal szabadította a játékosra az interaktív stratégia lehetőségeit. Ám mindennek ára volt, a realizmusra való fokuszálás révén a Rainbow Six leginkább az „egy golyó, egy élet” elv követése miatt vált sokak utálatának tárgyává. A magasabb nehézségi szinten könyörtelen mesterséges intelligencia létfontosságú magasságba emelte a lassú előrehaladást – az RS végigvitele egyetlen csapattag elvesztése nélkül maga a megtestesült művészet. A RS grafikus szempontból a valósághűség és a stilizált díszletek között lavírozva csiholta ki az utolsó cseppeket is a főbb platformokból. A remek karaktermodellek, a jól felépített szakaszok tökéletes immerzióval járultak hozzá a hangulathoz, tovább erősítve azt a tényt, hogy ez más, mint a piac éppen aktuális lövöldéi. Az első Rainbow Six nagyrészt remek értékeléseket zsebelt be, a legtöbb kritika elsősorban a nehézségi fokot érte, de a gyakori halál és a könyörtelen mesterséges intelligencia együttesen sem volt elég azonban ahhoz, hogy a Red Storm sikerén csorba essen.



'99

TOM CLANCY'S ROGUE SPEAR

kiadás éve: 1999 | platform: playstation, dreamcast, n64, game boy color



A nem várt siker (?) ellenére a Red Storm kevesebb, mint egy év alatt kalapálta össze a folytatást, de a Rainbow Six címben való említése nélkül. A Rogue Spear nem véletlenül akarta elvágni a szálakat, történetileg egyáltalán nem kötődik a felvezetéshez. A RS után két évvel játszódó események a feketepiac fegyverkereskedelmébe ássák be magukat, visszatekintve a Szovjetunió összeomlására és az új Oroszország pénzéhes maffiózóira. Maga a „Rogue Spear” kifejezés egy eltulajdonított nukleáris fegyverre utal, a feladat tehát adott. A megvalósítás már ismert, a Rogue Spear helyes módon nem szedi fel az alapokat, inkább azokra építkezik, az előd hibáit orvosolva de legalább csiszolva. Ilyen például az pályafelépítésből adódóan létfontosságú sarkon való kinézés (mely érthetetlen okból hiányzott az elődből), valamint a nullától újraírt mesterséges intelligencia, mely ugyan néha még mindig képes beakadni, túszok esetében pedig totális pánikba menekülni, de a gép által mozgatott karakterek mindenképp valósághűbb viselkedéssel szerepeltek. A későbbi fejlődés alapját jelentő parancs kódok és a részletes multiplayer megléte miatt a Rogue Spear különösebb erőlködés nélkül zsebelte be a neki járó érdemeket.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

kiadás éve: 2003 | platform: xbox, playstation 2, gamecube

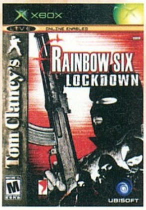


A Rainbow Six sorozat konzolon ezt követően gyakorlatilag illegalitásba vonult, a tucatnyi kiegészítő mind elkerülte a már ismert platformokat és egy komplett generációváltás kellett egy újabb nem Windows alapú epizódhoz. Az időközben az Ubisoft kezébe került széria kárpótlásul egész estés, számozott epizóddal jelentkezett. A 2003-as Raven Shield alatt már a második Unreal generáció motorja dübörgött, jelentős előrelépést mutatva ezáltal a grafikus megvalósítás terén. Történetileg a RS mindent bedob, a kissé kaotikus sztoriban a nácik, a dél-amerikai olajkészletek, a neofasiszta csoportok és a mérges gáz szerepeltetése egyetlen eseménysorozatban példaértékű, bár kissé banális. Az eddigi eljárástól eltérően a konzolos verzió számos funkciótól esett el: ugrott a részletes taktikai térkép és a stratégiai tervezés, valamint a több karakter használata. A 3+ 1 főből álló kommandó elsősorban gépi irányítással működött, cserébe jóval nagyobb szerephez juttatva az előre rögzített és roppant hangulatos utasításokat, kidolgozottabb mesterséges intelligenciával megfejelve a módosítást. Igazi csorbát a nehézségi szint szenvedett, a konzolos átiratban többé nem érvényesült az „egy golyó egy élet" elv, így a harmadik Rainbow Six a foga fehérjét igazán PC-n mutatta meg ez alkalommal is. Komolyabb herélésen a Gamecube verzió esett át, a Nintendo gépek tulajdonosai az erőteljes online komponensről is lemondani kényszerültek. Külön bejegyzést talán nem érdemel az egy évvel később Xbox exkluzívként kiadott *Black Arrow*, mivel az inkább multiplayer expanzió volt, sem mint teljes értékű folytatás.

'03

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

kiadás éve: 2005 | platform: xbox, playstation 2, gamecube

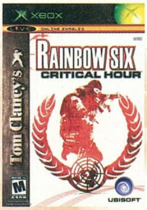


Nem úgy mint a 2005-ös Lockdown. A negyedik teljes értékű Rainbow Six epizód a tulajdonképpeni vízválasztó: a sorozat végérvényesen kezd elmozdulni a vegytiszta stratégiától a könnyedebb akció felé, jelentős felzúdulást keltve ezáltal a már méretes rajongótábor sorai között. Nincs többé nagy, összefüggő és egy egészt képező pálya, van helyette kisebb; teljes egészében lineáris szintrendszer, sokkal hangsúlyosabbá téve ezáltal a Lockdown FPS gyökereit. Emiatt végleg ugrott a taktikai térkép, a Raven Shield konzolos verziója után az sem volt kérdéses, hogy ezúttal is marad az egyetlen játszható karakter és a fix létszámú, gép által vezérelt csapat. Cserébe továbbfejlődött és nagyobb szabadságot kapott a mesterséges intelligencia, a társak immáron automatikusan képesek olyan alapvető feladatok elvégzésére, mint a folyosók felderítése, a sarkokból való kikémlelés vagy a tereptárgyak használata fedezéknek. A sztereotípiaként elkönyvelt „a konzolos portok lehámozzák a sztorit" mantrával szembeszállva a Lockdown átvezető animációk formájában mutatja be a főszereplők előéletét, végre igazi keretet adva ezzel a szétszabdalt játékelemeknek. A roppant erős Xbox Live-os multiplayer ellenére a Lockdown vegyes értékeléseket zsebelt be.

'05

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: CRITICAL HOUR

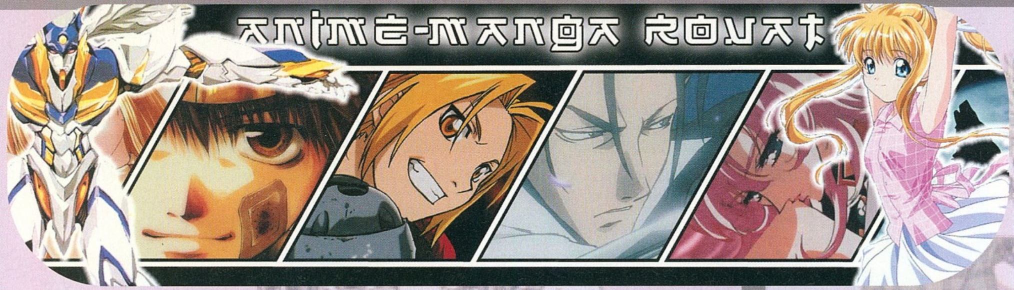
kiadás éve: 2006 | platform: xbox

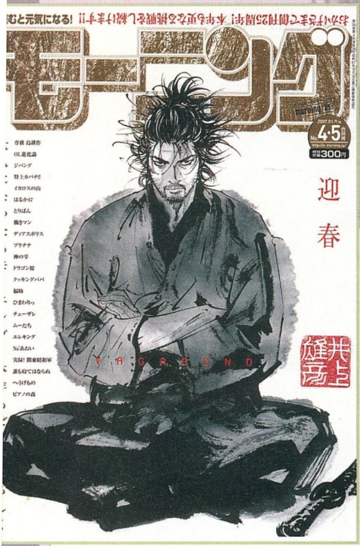


Az éles és erőteljes kritikákra reagálva az Ubisoft tűzoltásba kezd: az Xbox exkluzív Critical Hour roppant felemás jószág. Se nem teljes értékű folytatás se nem kiegészítő, inkább amolyan DVD filmekhez hasonló bónusztartalom, a fejlesztés során kimaradt pályagyűjtemény. A legjobban úgy lehetne körülírni, mint egy Rainbow Six elsősegélycsomagot, mely az egyre inkább akcióorientáltabb játékmenetet tereli vissza legalább egy futam erejéig a klasszikus taktikus lövöldéhez. A Critical Hour csupán hét gyakorlóküldetésnek aposztrofált missziót mutat fel egyszemélyes tartalom címén. Örömkönnyek és pezsgőbontás, visszatérő vendégként foglalnak helyet ismét a nem lineáris egybefüggő pályák, a sérülés függvényében változó célzás hatékonysága, a kevesebb bekapott golyó után bekövetkező halál. A Critical Hour különösen fontos azért, mert ez volt az előző konzolgeneráció záró epizódja. A Rainbow Six legközelebb már Xbox 360-on, vadonatúj helyszínen tért vissza, így vette kezdetét a jelenleg futó Vegas széria.

'06







JAPÁN LEGNÉPSZERŰBBJEI

Az előző két hónapban megismertünk néhány shojo és shounen célközönségnek íródott történetet, de azért a téma kimeríthetetlenségét jól mutatja, hogy ebben a hónapban sem szakadtunk el túlzottan a fenti stílusoktól. Épp ellenkezőleg: két komoly anyagi és szakmai sikert elért sorozatot mutatunk most be, s bár ezek nem feltétlenül azoknak valók, akik Narutón, FMA-n és Elfen Lieden nevelkedtek, de ettől függetlenül néha érdemes kitekinteni a szigetország toplistái felé, hiszen ott bizony nem a hazai kedvencek találhatóak az élen. Bemutatjuk Miyamoto Musashi kalandjait, és két Nana bukdácsolását az Élet névre hallgató színpadon.

Oldern

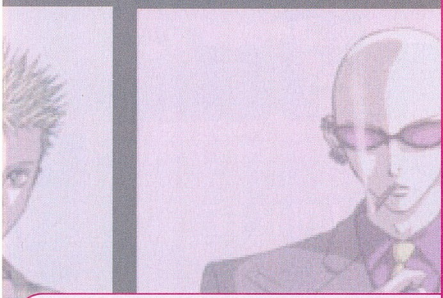
VAGABOND

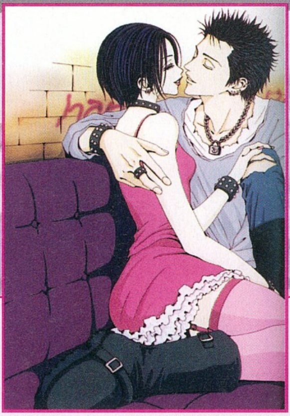
Névről talán sokan ismerik minden idők legnagyobb harcosát, Miyamoto Musashi-t (1584-1645). Ő volt az ember, akit tapasztalt éveiben soha senki, semmilyen körülmények között nem volt képes legyőzni. Ő volt az, aki kiemelkedő intelligenciával és művészi érzékkel bírt: mindezek mellett pedig a világ egyik leghíresebb témába vágó könyvét írta: Az Öt Gyűrű Könyvét (Go Rin no Sho). Ebben a műben megtalálható minden, ami a jó szamurájjá váláshoz szükséges. Világnézeti alapelvek, erkölcs, taktika, kardforgatási technikák: minden, amire egy igazi harcosnak valaha is szüksége lehet. Ezt a könyvet egyébként sokan a Sun Tzu által írt „A háború művészete" című alkotáshoz hasonlítják: nem véletlenül. Musashi tehát legendás alakja volt a japán történelemnek – várható volt tehát, hogy a nem túlzottan komoly adaptációk és a harmincnál is több róla készült film után egy komolyabb manga is középpontba helyezi a legendás kardforgatót. Az alkotó (Takehiko Inoue, lásd lentebb) komoly töprengés után arra a következtetésre jutott, hogy nem túlságosan izgalmas Musashi életének azon szakasza, amikor kivétel nélkül mindenkit legyőz: ezért ő egy olyan – javarészt elképzelt – időszakot dolgozott fel, amikor a legendás szamuráj még nem számított legyőzhetetlennek, sőt, emberi hibákkal ugyanúgy rendelkezett, mint az összes többi halandó. Történetünk kezdetén Takezo egy agresszív férfi, aki folyamatosan keresi a bajt, gondolkodás nélkül megöli az ellene szegülő embereket, emiatt pedig hamarosan számkivetetté válik. Kényszerű remete sorsán (melyet csak az időnként rá vadászó kalandorok megölése tesz változatossá) a szerzetes Takuan Soho változtat. A zen buddhizmus követője azonnal felismeri azokat az energiákat, amelyek Takezoban megtalálhatóak: már csak valahogy le kéne nyugtatnia az agresszív harcost. Némi segítséggel Takezo egy fához kötözve találja magát, élelem és víz nélkül: néhány nap gondolkodás után elkezdődik az átalakulás, melynek végén főhősünk Miyamoto Musashi néven lesz ismert, és egy sokkal nyugodtabb, érettebb személyként tekinthetünk rá. Mindez egyébként a manga első pár kötetét teszi ki: ezek után kezdődik a lényegi rész, amelyben Musashi párbajokat vív, megismerkedik majd nagy riválisokkal, tehát éli hihetetlenül izgalmas életét.

Ez a történet eredetileg Eiji Yoshikawa tollából származik (ő történelmi írásairól híres, a XX. század elején születtek nagy munkái), ezeket vette Takehiko Inoue alapul a Vagabond megalkotásakor. Nyilván a valódi Musashi élete nem volt *ennyire* kalandos és hatalmas pálfordulásokkal telített (persze ki tudja ezt teljes pontossággal megismerni... lehet, hogy a legenda élete ott és akkor izgalmasabb volt, mint ezek a novellák...), de a mangaka sok fontosabb szereplőt átírt annak érdekében, hogy érdekesebb cselekményt kapjunk eredményül. Nem csak a történet teszi ezt a szériát annyira szerethetővé, hanem a roppant erőteljes harcábrázolás, a szokatlan (és a Konzol olvasóinak a Lost Odyssey artworkjeiből talán ismerős) rajzstílus. És persze a legfontosabb összetevő maga a főszereplő: Miyamoto személyiségét ennyire különleges módon ábrázolnia még senkinek sem sikerült. A Vagabond jött, látott, és... nem lett a legnagyobb példányszámban fogyó manga, az biztos, de kritikai elismerések egész garmadáját hozta el Takehiko Inoue számára. A szintén Inoue nevével fémjelzett (százmilliós összeladással operáló) kosaras manga, a SLAM DUNK után kőkemény váltás volt a Vagabond, 2002-ben a sorozat Osamu Tezuka kulturális díjat nyert, majd a Kodansha szerint is az év legjobb mangája volt (naná, hiszen az ő Weekly Morning magazinjában fut a sorozat már 1998 óta). Ezek után meglepő, hogy az alkotó nem ebben az irányban látta jövőjét. Jelenleg a Vagabond mellett egy harmadik kosárlabdás szérián dolgozik a mester: a Real nem gyerekjáték, hiszen sportoló mozgássérültek történetét mutatja be az olvasóknak.











NANA

A cikkíró úgy érezte néhány, csajoknak szánt történet bemutatása után, hogy valami nagyon nincs rendben – de ennek okát sokáig nem tudta megmagyarázni. Aztán lapzárta előtt három-négy nappal jött a felismerés: kimaradt az elmúlt évek legzajosabb sikerszériája, a **Nana**! Ez egy olyan hiányosság, amit azonnal pótolnunk kellett. A Nana alkotója az a Yazawa Ai, akit bizony a hazai közönség is ismerhet már, hiszen az Animaxon futott a Paradise Kiss, és a Princess Ai manga is megjelent Magyarországon.

A történet középpontjában két ugyanolyan névre hallgató hölgy áll: Nana Osaki és Nana Komatsu. Akik gyakran citálják a mindenki által ismert „nomen est omen" idézetet, azok első pillantásra alaposan pórul járnak: a két hölgy abszolút ellentétes, egymásra nyomokban sem hasonlító életstílussal és személyiséggel bír. Igazándiból nincs is túl sok közük egymáshoz: egyikük egy naiv hölgy, aki másodpercek törtrésze alatt képes szerelembe esni úgy, hogy ezt nem feltétlenül viszonozzák, a másik pedig egy igazi sztár, aki igyekszik zenekarát, a Black Stones-t a csúcsra vinni. Egyikük visszahúzódó, csendben álmodozó típus, a másik ambiciózus, akaratát érvényesíteni akaró és tudó karakter. Egy különös véletlen folytán mégis egymásba gabalyodik a két sorsfonál, és mindkét Nana rádöbben majd, hogy a másiknak jóval többet köszönhetnek, mint azt bármikor is hitték volna. A két hölgy hamarosan egy közös lakásban találja magát, és attól a ponttól kezdve nem csak egymást segítik, de a két ellentétes személyiség miatt minden eseményt két különböző színben tüntetnek fel.

Nem próbáljuk meg megfejteni, miért is lett ez a sorozat annyira népszerű a világban – a történet kontrasztos és ellentétekre alapozó felépítése viszont mindenképpen a siker egyik fontos oka volt. Yazawa Ai csodálatos rajzai, a női lelket csodálatosan bemutató karakterábrázolása már csak hab a tortán. A kiadók hamar ráéreztek a pénz szagára, és több különböző adaptáció is született a két Nana – máig is folytatódó – történetéből. A legnagyobb siker az élőszereplős (live-action) Nana mozifilm: a Mika Nakashima és Aoi Miyazaki nevével fémjelzett film 2005 őszén mutatkozott be, és több hétig a japán mozik legnézettebb filmjei közé tartozott. Ezek után zöld utat kapott a második film és Ázsia többi régiójába is bemutatták az első mozifilmet, szinte mindenütt komoly Nana-kultuszt kialakítva ezzel. Természetesen létezik anime változat is: a kiváló munkáiról híres Madhouse stúdió első nekifutásra a tizenkettes kötetig dolgozta fel a történetet: a cél az volt, hogy az eredeti mangát a lehető legtökéletesebb módon reprodukálják. Az előző számunkban bemutatott sorozatokkal ellentétben most nem kell beérni csonka anime változatokkal: a stúdió ígérete szerint a manga teljes terjedelmében feldolgozásra kerül majd, mihelyst Yazawa Ai lezárja majd a sorozatot.

Konklúziók? Az említett hölgy bizony alaposan „belenyúlt a tutiba". A Nana koncepciójának megalkotásakor nem akart új világokat kreálni, nem szeretett volna szövevényes, több tucat helyszínt, karakterek ezreit összeszövő gigantikus történetet alkotni – egyszerűen csak előhúzta a képzeletbeli lantot és mesélt. Nőkről, lélekről: nem feltétlenül csak nőknek. Sorozata több közvélemény kutatás szerint is a legnépszerűbbek közé tartozik, és eme szöveg írója erősen bízik abban, hogy kicsiny hazánkban valaki nagyot lép, és nekilát majd a manga kiadásának: ezzel nemcsak mi, animéket és mangákat kedvelő rajongók járnánk jól, de azok a fiatalok is, akiket jelenleg korunk erősen butító és erkölcstelenségre nevelő „leleplező" és „trendi" műsorai tartanak fogságban. **(Ámen, legyen így. Én megvettem az 50 részes, 7 lemezes DVD-t. Martin)**





A TOP 10 N64 TECHNOJUNKIE



Sziasztok! Hónapról hónapra igyekszünk érdekesebb toplistás témákat feszegetni a videojátékok történelmének múltidézőjében, így szokásunkhoz híven április hónapban is érdekesebb összegzővel készültünk a retro kedvelő olvasóink számára. Mivel a 64 bites világ neves képviselőivel még nem nagyon foglalkoztunk korábban, a kiotóiak kedvencét, a halála után kultikussá vált Nintendo 64-et szemeltük ki eme nemes esemény alkalmából. A legjobb játékfelhozatal felsorolásától eltekintve most azokat a játékokat vettük górcső alá, amelyek az N64 csúcsragadozói címre pályázva a konzol határait feszegetve hirdetik a 64 bit felsőbbrendűségét. Főszerepben tehát: az N64 technológiai éllovasai!

STR
stinger@576.hu

F-Zero X

Nintendo EAD 1998-2007

10. Toplistánk tizedik helyére a Wipeout futurisztikus versenyutódjának Nintendo inkarnációja került: az F-Zero X több ízben is bizonyította felsőbbrendűségét riválisaival szemben, hiszen amellett, hogy az N64 kontrollerébe illeszthető Rumble Pakot is aktivizálta, az észvesztő 1000 km/h-t is meghaladó sebességet pakolt ki a képernyőre, ráadásul 60 Hz-es képfrissítés mellett. Az 1997-es N Space Worldon debütált F-Zero X az első olyan 60 FPS-t produkáló versenyjátékként született meg, amely az előre letárolt, vagy véletlengenerátorral készült pályákon akár harminc járművet is képes volt egyidejűleg megjeleníteni a képernyőn, igaz a megvalósításért cserébe csökkenteni kellett a versenygépek poligonszámát és a textúrák változatosságát is. Nem sokkal később egy japán exkluzív ún. F-Zero X Exp. Kit is megjelent a játékhoz, amely a kazettába illeszthető bővítő-modul segítségével tovább bővítette a látványban, a hangulati elemekben, illetve a szabadon variálhatóságban rejlő lehetőségeket. Az F-Zero X emellett azon kevés N64 játékok egyike, amelyhez a gép alsó csatolófelületére illeszthető N64 Disk Drive-on is jelent meg bővítés, illetve a kínai I-Que verzió révén az első olyan N versenyjáték, amely online multiplayer funkcióval rendelkezett.



Star Wars: Episode 1 Racer

LucasArts 1999

9. Kilencedik helyezettünk szintén versenyjáték, amely az új Star Wars trilógia hullámait kívánta meglovagolni a Baljós Árnyak című mozifilm egyik leghangulatosabb jelenetének felhasználásával. Nevezetesen az Anakin Skywalker-féle podversenyről van szó, amely tökéletes inspirációt jelentett az F-Zero és a Wipeout nyomdokain való továbbhaladáshoz. Az N64 erős hardver hírében állt, de a fejlesztők mégis úgy döntöttek, hogy a maximális látvány és élvezet érdekében kihasználják a gépben rejlő plusz tartalékokat. Ezért a nagyfelbontású, 60 Hz-es száguldáshoz szükséges sé tették az Expansion Pak-ot (4MB-os memóriabővítő) is. A játékban összesen huszonöt, a Star Wars világából ismerős helyszínen tehetjük próbára tudásunkat a különböző tulajdonságjegyekkel bíró, utánégetővel, és rendkívül veszélyes mozdulatokat végrehajtani képes járművel felszerelt pilóták segítségével. A Star Wars: Episode 1 Racer a mai napig az egyik legjobb SW versenyjáték hírében áll, az N64 verzió pedig irányításával és korának kiemelkedő megvalósításával vívta ki magának az elismerést (a legjobb konzolos SW racer, sikerét még a DC verzió sem volt képes felülmúlni).





Donkey Kong 64

Rareware 1999

8. Volt idő, mikor a Donkey Kong neve egyet jelentett a Nintendóval: különösen a SNES időszakra volt igaz, amikor hazánkban is tonnaszám keltek el a DK trilógia epizódjai az eladott gépekkel párhuzamosan. 1999-ben a RARE úgy döntött, hogy 64 bites vonalon viszi tovább a történetet: megszületett a Donkey Kong 64, amely a harmadik dimenzióba átköltözve elsőként tette kötelezővé az Expansion Pak használatát (ebből kifolyólag az eredeti kiadás magát a bővítő modult is tartalmazta), hiszen az SG munkaállomásokkal készített elődpáratlan 16 bites látványát átülteni a harmadik dimenzióba nem volt könnyű feladat, szükség volt a nyers erőre is. A nagyfelbontású képet kibontó szoftver a Dolby hangminőséget szolgáltatva a játékmenethez nagyban kihasználta a hardverben rejlő lehetőségeket, amit már a játék indításakor felcsendülő DK Rap is sejtetni enged. A 3D-be történő átültetés rizikós dolog: a Banjo-Tooie alapból így indult, a Donkey köztudattal már akadtak problémák. Mindazonáltal, ha valaki esélyt ad a játéknak, nem fog benne csalódni – ha szem előtt tartja azt, hogy ez bizony már nem a SNES-es DKC. A változatos játékmenetnek, az ismerős és új szereplőknek, valamint Donkey-nak köszönhetően magas a szavatosság faktor, de akadnak nála jobb platformerek is az N64 felhozatalában.

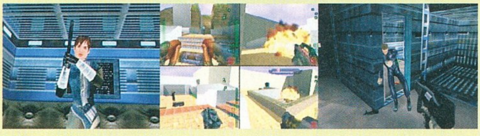


Perfect Dark

Rare 2000

7. A Perfect Dark egy Nintendo 64 exkluzív FPS akciójáték, amelyet a GoldenEye 007 nyomdokain lépkedve a méltán híres RARE készített el a konzolra. A játékmenetbeli megvalósítások, a látvány és a hangulati elemek hasonlósága kapcsán a PD továbbfejlesztett motorja egyfajta spirituális folytatásnak tekinthető a többmilliós példányszámban elkelt James Bond játék-inkarnációnak. A Perfect Dark egyébként mind szoftveres, mind hardveres szempontból is az egyik legkomolyabb N64-es cím: masszív egyjátékos kampányával, változatos multiplayer és kooperatív játékmenetével, a kötelezően használandó 4 MB-os memóriabővítő (és az opcionális Rumble pak) következtében megjelenített nagyfelbontású, fény- és árnyékhatásokkal kevert képi világával, illetve szoftveres Dolby Surround hangleképzésével egyértelműen a hely birtokosa. Akciójáték révén, választékos volt a fegyver-felhozatal, melyek közül majdnem mindegyik rendelkezett alternatív tüzelési funkcióval, vagy kétkezes variációval, emellett a GoldenEye 007-tel ellentétben az újratöltés mozzanata is teljesen ki lett dolgozva. A későbbi Gameboy Coloros változat N64 Transfer Pakkal történő összepárosítása esetén jó néhány rejtett és zárolt N64-es tartalom vált feloldhatóvá.

PERFECT DARK



Banjo-Tooie

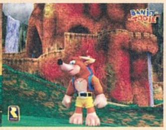
Rareware
2000

6. Az N64 technikai korlátait feszegető listánk hatodik helyére a Banjo-Tooie vándorolt be: a szintén RARE szikrából fellobbant jópofa hibrid a Banjo-Kazooie folytatása a Nintendo 64 történelmének talán leginkább várt folytatása volt, hiszen a nagy nevű előd nyújtotta páratlan kalandot sokan szerették volna újra átélni. Az imák meghallgatásra találtak, és a platformer-akciójáték elegyű folytatás meg is érkezett. A két évvel a Kazooie eseményeit követő játék elsősorban technikai megvalósításával vívta ki a neki járó figyelmet: a Tooie ugyanis jeleskedett a távoli háttér részletes és folyton változó mivoltának megteremtésében, de érdemeket mondhat magáénak a rendkívül változatos és folytonos mozgáskoordináció-animáció területén is. Külön pozitívum a fény-árnyék effektek Expansion Pak nélkül is működőképes valósidejű megjelenítése, a poénokkal és aranyosan megmosolyogtató jelenetekkel tűzdelt történetről nem is beszélve. Rengeteg a különböző Nintendo játékokból felismerhető Cameo (a Perfect Darktól kezdve a Donkey Kong Country-ig), változatosak a feladatok, elképesztően jópofák a karakterek és a megvalósításuk, egyszóval az egész játék a helyén van. Ha rendelkezel N64-es gyűjteménnyel, a Banjo-Tooie mindenképp az a cím, amelynek feltétlenül ott van a helye a polcodon.









Turok 2: Seeds of Evil

Iguana Entertainment
1998

5. Bár a dínóvadász becsületét épp most tiporták sárba a kurrens generáción, azért mi még emlékszünk arra az igazi Turokra, ami miatt méltán volt irigy a PS-PC tábor. Mialatt az első Turok megreformálta a konzolos FPS-ekről alkotott képet, a második már királyként tért vissza: az N64 kínálat egyik legmonumentálisabb játékaként nagyjából 8 km2-nyi bejárható területet kínál kalandozás gyanánt. Az első szint pl. kilenc részletből épül fel, melyek egyenként is akkorák, mint egy egész fejezet a Banjo-Kazooie-ban – éppen ezért a játékidő is robosztus méretű, nagyjából 45 óra alatt fejezhető be. Az első Turokot sok kritika érte a sokszor ismétlődő környezete miatt, de a folytatásban minden helyszín teljesen egyedi, nyoma sincs az ismerős textúráknak. A szemkápráztató környék, a füst, köd- és fényeffektek, illetve az impresszív szörnymodellek is kecsegtetően hatnak a látóidegekre. A változatos mozgáskoordináció, és az éles textúrák csak az Exp. Pak segítségével érhetőek el, így a többi neves produktumhoz hasonlóan itt is ajánlott a használatuk. Érdekesség, hogy a játék fejlesztése Exp. Pakos N64 HDD-n folyt, de az Activision elszúrta az első legyártott szériát, így több neves magazinhoz is három 32Mbyte-os kazettára bontva érkezett a tesztpéldány.







StarCraft 64

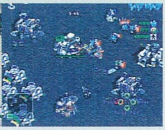
Nintendo
2001

4. A StarCraft minden idők egyik legjobb valós idejű stratégiai játéka, az aranytojást tojó Blizzard díszes ékköve. A Brood War expanziós lemez alatt már folytak a munkálatok egy átiraton, azonban a megjelenéssel sokáig haboztak az urak a stílus nem épp népszerű konzolos mivolta miatt. Végül mégis megszületett az eredetileg PS1-re tervezett StarCraft 64, amely amellett, hogy még a Brood War expanziót is tartalmazta, néhány exkluzív tartalmat is kapott, pl. a titkos Resurrection IV missziók képében. Természetesen az SC64-hez is szükség van az Expansion Pakra, amely a nagy felbontáshoz, az extra tartalmak kezeléséhez és a multiplayer (osztott képernyő, és online (!) multi) lehetőségek üzemeltetéséhez kell. A játék érthető okokból nem lett olyan sikeres, mint PC-n, elsősorban a kontrollerre szabott irányításnak köszönhetően – akkoriban ugyanis még nem fordítottak elegendő energiát a konzolosításra, így nem volt olyan mértékű változtatás, mint pl. a C&C III Xbox 360-as inkarnációjában. A háttértár korlátok miatt elhagyták a briefing alatt hallható digitális szöveget és csökkentették az átvezetők minőségét is.







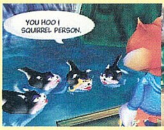


Conker's Bad Fur Day

Rareware
2001

3. A Nintendo 64 életciklusának végső szakaszában a RARE úgy gondolta, nincs már mit vesztenie: elhárította maga elől az összes akadályt, és az eredetileg gyermekbarát játéka helyett olyan felnőttes tartalmú, a határokat feszegető N64-es stuffot vágott oda az asztalra, amitől mindenki padlót fogott. A Conker's Bad Fur Day mind tartalomban, mind pedig megjelenítését tekintve az N64 egyik csúcstermékévé vált, és egyből a dobogóra ugrott. Minek köszönhető mindez? A fenomenális karakter dizájnnak és árnyékolástechnikának, a multitextúrázott környezetnek, a több, mint két órányi realtime (!) átvezetőnek, illetve a teljes Dolby támogatásnak, hasonlóan pl. a DK64-hez. A történetet ráadásul az akciójeleneteket színesítendő, a karakterek között több órányi párbeszéd szakítja meg az akciót. Első látásra elképesztőnek tűnhet, hogy a módosított Banjo-Kazooie motort felhasználva, a Nintendo gyermekbarát politikájáról tudomást sem véve hogyan sikerült egy ilyen játékot alkotni, de nincs mese: a Conker's Bad Fur Day-t látni kell ehhez, eredeti mivoltában (az X360-as változatot felejtsd el, az csak egy lágyabb remake…)









Resident Evil 2

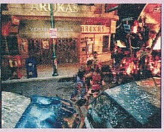
Angel Studios
2001

2. Ha van még, ami képes felülmúlni a Conker's Bad Fur Day keltette mámort, akkor az minden bizonnyal a Nintendo 64-es szent gráljainak egyike, a Resident Evil 2. Az Angel Studios (jelenleg Rockstar néven futnak, ismeri őket valaki ? :) elsősorban az N64 tömörítő rutinjai kapcsán érdemel elismerést, ugyanis az N változat egy 512 Mbites (64Mbyte) kártyába sűrítette bele mindazt, ami a Playstation esetében csak 2 CD-Romon fért el. A Legend of Zeldánál kétszer nagyobb tárterület az N64 Expansion Pak használatával ráadásul nagyfelbontásban, anti-aliasinggal és éles textúrákkal szégyeníti meg a rivális keltette látványingert úgy, hogy még az átvezető videobetéteket is tartalmazza. Az impresszív adatok mellett az RE2 extra tartalommal is kecsegtet: ilyen a történetet a sorozat többi epizódjához kapcsoló EX fájlok fellelhetősége, az erőszakosság-vezérlés, a véletlen tárgy generátor, és az FP nézőpont vezérlés is.









Zelda: Majora's Mask

Nintendo EAD
2000

1. A konzoltörténelem valaha készült egyik legjobb játékának direkt folytatása, a Legend of Zelda: Majora's Mask nem csak a 64 bites hardver, hanem az akkori játékipar talán legkomolyabb anyaga, ami csak születhetett. Az OOT felpiszkált grafikai motorja az Expansion Pak védelmét élvezve szinte minden tekintetben felülmúlta az előd nyújtotta vizuális orgazmust: nagyobb lett a belátható táj, meseszép lett a tündérmesébe illő ábrázolás, és nagyobb léptékű a helyileg alkalmazott, fény-árnyék és animációs fejlődés is. Az első lépések után azt hinné az ember, hogy ez a világ végtelen: a textúrák szinte lepattannak a képernyőről, minden terület egyedi, mintha varázslat lenne. Az átvezetők, és a motion blur alkalmazása tovább növeli a játék erényeit, pedig magáról az érdemi részéről még nem is beszéltünk, ami épphogy a tartalom. Bár a MM nem kapott az OOT-hez mérhető rivaldafényt, ez mit sem von le az érdemeiből: az időutazásos, sötét témájú történet, és az N64 életútjának egyik utolsó nagy dicshimnusza úgy vágott vissza a PS huszároknak, mint a Birodalom a felkelőknek. Könyörtelenül libbent a trónra.

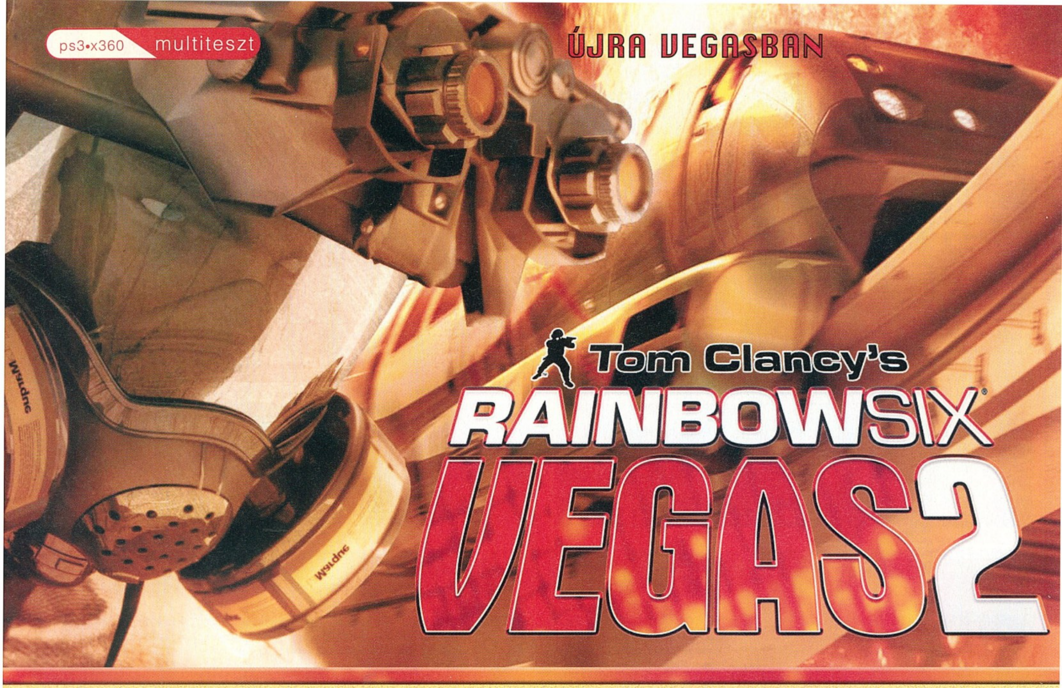








ÚJRA VEGASBAN



Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

Tom Clancy's Rainbow Six, a nagybetűs Terroristaelhárító Taktikai FPS. A kezdetben PC-n útjára indított sorozat számos platformot megjárt már karrierje során, és most a **Rainbow Six: Vegas 2** premierjével már a 10 éves szülinapját ünnepelheti a méltán híres széria. Időközben persze rengeteget változott, és szinte már csak árnyékában hasonlít a klasszikus játékmenetére. Végleges formáját a tavalyi nextgenes fedezékrendszerrel, valamint a bőséges multiplay feature-rel érte el, ám hiába vált teljesen konzol orientálttá, úgy érzem a Tom Clancy féle játékok továbbra is belecsúsznak icipicit a rétegjátékok kategóriába, főleg olyan neves shooterek után, mint a CoD4. Az előző Vegas rész bő két millás eladása után azonban nem volt kétséges a folytatás, most pedig nézzük, mennyiben nyújt többet a Vegas 2.

A KEZDETEK

A szokásos review verzióim ezúttal is eltérhetnek valamit a bolti kiadásoktól, ám úgy érzem még kevésbé hiányosak, mint a tavalyi 360-as tesztverzió, hiszen szinte teljesen bugmentesek, és ráadásul még játékzene is szólt végre a küldetések közben. Egyedül a multiplay online tesztelésénél vagyok kénytelen netes fórumokra hagyatkozni, de tegyük hozzá, hogy viszonylag jól ismerem már a tavalyi rész opcióit. A PS3-as verzió szokás szerint egy rövid installációval kezdődött, hogy rövidítsük a töltési időket, majd miután ez megtörtént, létrehozhatunk magunknak egy egyéni karaktert, akár kis konzolos kamerák segítségével, amit single és multi módokban is használhatunk.

A bescannelt fejünkön túl kommandós ruhákat, fegyvereket, páncélokat, és egyéb kiegészítőket állíthatunk be, aszerint, hogy az új jutalomrendszer alapján milyen rangot értünk el, de erről majd még később.

A helyszín továbbra is Las Vegas, ám az események most nem kronologikus sorrendben történnek, hanem egy tutorialként szolgáló múltban játszódó kis prológussal kezdünk, mely nem éppen pozitív végeredménnyel zárul, a háttérsztori pedig nem módosult. Aki szokta követni a történetet az ilyen taktikai küldetésrendszerű stuffoknál, az most örülhet, ugyanis a tavalyi rész folytatása. A két pályát felölelő prológuson túl 6 további fejezet, ezen belül pedig általában 4-4 pálya vár ránk, melyek sajnos, vagy nem sajnos, de az előző résszel ellentétben változatosabb helyszíneket kínálnak. Ez előnyös abból a szempontból, hogy sokkal többféle épületben járhatunk, ám sajnos ezeknek egy része már nem olyan látványos, mint az előző részekben, de erre még majd visszatérek.

Amit elöljáróban elmondhatok, hogy a single küldetések hosszúsága sajnos nem éppen kimagasló, bár a több helyen is 6 órásnak ítélt campaignt maximum a profikra értik. Jómagam hosszabbnak éreztem, na persze a beállításoktól is függ, és hogy mennyire koncentráltan ülünk neki. Mindenesetre úgy gondolom, hogy egy átlagos játékos a legkönnyebb módban is eléri a 8 órát, normál módban már bőven meghaladhatja a 10-et, a realisztikus mód pedig kész horror, szinte egyetlen hibát sem véthetünk, ugyanakkor ez az egyik legélvezetesebb módja is az egész játéknak koopban.

KEZELÉS

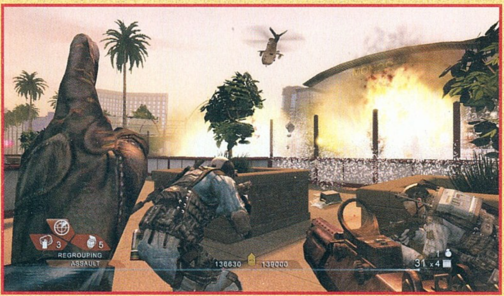
A prológusban tehát kitanulhatjuk az irányítást, bár szerencsére jókora adagot lefaragtak a sorozat összetettségéből az évek során. Az egygombos utasítás már az előző generáció hagyatéka, éppen ezért át kellett némileg szerkeszteni a nextgen korunkban divatos szintén egygombos fedezékrendszert. Aggodalomra persze semmi ok, mindössze arról van szó, hogy a más játékokban (pl. Gears of War vagy CoD4) megszokott gombkiosztás egy icipicit megváltozik, de ennek sajnos az a hátránya, hogy még napok után is hajlamosak vagyunk mellényúlni, pl. célozni akarnánk a megszokott módon, de ehelyett ugyebár fedezékbe vonulunk. Amit érdemes megtanulni, hogy a társainkat hogyan utasíthatjuk, milyen műveleteket hajthatunk végre egy behatolásnál, valamint hogy a kiegészítőket hogyan érdemes használni, így pl. a füstgránát, és a hőérzékelő szemüveg kiváló kombináció. Újdonságként szolgál a bizonyos időközönként lehívható termál scan, ahol a térképen jó láthatjuk a rossz fiúk pozícióját, és nagyszerű hír, hogy végre átvették más sikercímekből a sprintelést is, valamint végre számít a fegyver ereje is, hiszen átlőhetünk vékonyabb fedezékeken, valamint ajtókon. Más újítás most nagyon nem jut eszembe, viszonylag hamar el lehet minden technikát sajátítani, de akit bővebben érdekel a téma, olvassa el az előző rész két oldalas cikkét (100. Konzol). Annyit még mindenképpen hozzátennék, hogy bár néha előfordul egy-két apró baki (pl. egymásba akadunk szűk folyosókon), mégis úgy érzem, hogy társaim AI-je remek. Az utasításokat kérés nélkül végrehajtják, mégis önállóak, precízek, gyorsak és hatékonyak, egyszerűen ügyesebbek, mint az előző részben. Gyakran fel sem fogtam, honnan lőnek, de ők már le is szedték az orvlövészt. Ennek az ellenkezőjét fedeztem fel azonban a terroristáknál, akik bár eléggé veszélyesek tudnak lenni, azért tudnak igen érdekes dolgokat is művelni. A célnak ugyan megfelelnek, de az agyonscriptelt, olykor agyatlan hadműveleteik mindenesetre csak előző generációsnak mondhatóak.













A.C.E.S.

A karakterfejlődés rendszere most már nem csak multiplayben, hanem az egész játék során érvényes, valamint jóval kidolgozottabb is, mint az előző részben. Szinte biztosak lehetünk benne, hogy többek között a CoD4 multijában látott rangrendszer inspirálhatta. Ennek a legfőbb előnye, hogy a single és multi módok szorosabb kapcsolatba lépnek, hiszen mindegyik részlegben gyűjthetünk tapasztalati pontokat, azaz EP-ket, melyeket az ún. A.C.E.S. (Advanced Combat Enhancement Specialisation) alapján kapunk. Különböző kategóriák alapján fejlődhetünk, mint pl. a közelharc, a jutalomrendszer pedig igen sokoldalú, külön számol minden különleges szituációt, pl. távoli ellenfél lelövése, gránát általi halál, hátba lövés, gyilkolás kötélen lógva stb. Az új rangok új felszerelést tesznek elérhetővé, ahol tetszés szerint öltöztethetjük karakterünket. Habár a játék nem TPS, azért ne becsüljük alá ezt a feature-t, hiszen nem csak multiplay esetében lehet fontos a megjelenésünk, hiszen pl. kötélre mászásnál, vagy legfőképp fedezékeknél is jól látszik személyre szabott karakterünk. Természetesen (többek között) a különféle páncélzatok kihatással vannak tulajdonságainkra is. 11 új fegyvert kapunk, az arzenál pedig, ha nem is olyan bő repertoárral bír, mint a CoD4 esetében, azért elég tisztességes, és tegyük hozzá, hogy a fegyverek kifejezetten ütősek mind kezelésre, mind pedig hatékonyságra.

KOOPERATÍV MÓD ÉS MULTIPLAY

A tavalyihoz hasonló bőséges multiplay-ben leginkább a kooperatív mód változott meg, amely le lett csökkentve egy kétszemélyes mókává, ám jóval több időt fordítottak a tökéletesítésére. Először is a teljes sztorimód végigtolható mindenféle változtatás nélkül, ráadásul bármikor tetszés szerint csatlakozhat egy társunk az adott küldetéshez. Ez esetben a gépi társakat továbbra is az 1-es játékos irányítja.

Az egymás elleni multiplay maradt ugyanolyan kidolgozott mint tavaly, 13 új térképpel, valamint néhány új letölthetővel leszünk gazdagabbak. A játékmódok tekintetében itt is olvassátok el az előző rész cikkét (100. Konzol), ami mégis említésre méltó, az a két új mód, a „Csapatvezér" és a „Rombolás", mely leginkább pl. a Counter-Strike-ra hajaz. Online harcoknál gyakrabban fordulhatnak elő framerate esések mindkét konzolnál, lényeges különbség azonban nincsen közöttük single-ben sem, kivéve, hogy PS3-on 16 helyett „csak" 14 játékost enged a gép.

GRAFIKA

Mint ahogy feljebb már említettem, a folytatásban új helyszínek is megjelentek, így nem csak csillogó kaszinókban, hanem raktárakban, szalonokban, roncstelepeken, bevásárlóközpontokban, klubokban, irodaházakban és egyéb terepeken is küzdhetünk. Ez természetesen jól hangzik, és igen változatos is, ám az amúgy elég korrekt motor láthatóan alig fejlődött tavaly óta, vagy legalábbis pont nem szerencsés helyszíneket válogattak össze. Több ponton is láthatunk tetszetős fényeffektusokat, és pengeéles textúrákat látványos színes helyeken, ám számos pálya inkább az előző generációs PC-ről átírt puritán Xbox stuffokra emlékeztetett, HD-ra felturbózva. Ráadásul itt még külön hiányérzetem is volt az az egyszerre alig néhány megjelenő terrorista után, és az ablakokat leszámítva viszonylag kevés a pusztítható tárgy. Hiába no, a CoD 4 lett a mérce, és szívem szerint sokszor egy közepest ítéltem volna a Vegas 2-nek, de azért van bőven pozitívuma. Pl. jómagunk és társaink kidolgozottsága remek, a fegyver és kezünk is realisztikus, az pedig marha jól néz ki, ahogy „stop" parancsnál feltartjuk az öklünket, vagy az ujjunkkal körözve magunkhoz hívjuk a többieket.

A terroristák olykor kissé felületesek, de a játék legalább jó véres.

Vannak kifejezetten tetszetős pályák is, nem rosszak az árnyékok sem, távolra is jól lehet látni, egyedül a nagyobb harcoknál fellépő framerate esést említhetném, bár utóbbi viszonylag ritka.

Az összhatás egyébként viszonylag kellemes, és a hangokkal sem volt semmi problémám, ahol nem is feltétlenül az egyébként korrekt zenék maradtak meg bennem, hanem pl. a fegyverek pöpec hangja.

SUMMA

Az igazság az, hogy először kissé csalódtam a Vegas 2-ben, és egyáltalán nem azért, mert romlott volna az előző részhez képest, hanem éppen azért, mert viszonylag kevés változtatást eszközöltek benne, és ami tavaly kiváló volt, az idén már csak jó. A single player önmagában szerintem nem érne többet 7, esetleg 7.5 pontnál. A változatosabb helyszínek inkább rontottak az összhatáson, sokuk egyszerűen nem képes felfedni a motor előnyeit, bár meg kell jegyeznem, hogy akadnak igen szép pályák is. A kezelésről és a játékmenetről általánosságban annyit tudnék mondani, hogy ennél konzolosabbá, vagyis főleg dinamikusabbá már nem nagyon lehetne tenni egy taktikai shootert, szerintem még a tavalyi résznél is könnyebb, a cheickpointok sem tűnnek olyan ritkának, mégis sokaknak zavaró lehet, hiszen kicsit olyan, mint egy CoD4 „félig behúzott kézifékkel". Alapvetően más a ritmusa, de van, aki pont ezt szereti, és egyébként is ugyanúgy rá lehet kattanni erre is, a fedezék mögül kilövés pedig továbbra is cool.

Mint taktikai FPS továbbra is egy igényes Tom Clancy játék, és ami mindenképpen a Vegas 2 mellett szól, pontosabban ami miatt érdemes a folytatást is megvenni, ha már megvan az első rész, az egyrészt az ötletes teljes körű karakterfejlődő rendszer, másrészt a kiválóan összerakott kooperatív mód, melyhez hasonlót ritkán látni, és így tekintve már bőven megéri beruházni rá. Hála az utóbbiak erősebb MI-jének, a dinamikusabb játékmenetnek, és a gyakoribb checkpointoknak, valamint természetesen a jóval bőségesebb feature-nek, gyakorlatilag a kooperatív mód lett a Vegas 2 igazi lelke, mely egy komolyabb partnerrel, aki igazi csapatjátékos, kifejezetten hangulatos

De hiába ugyanolyan kiváló multi, mint tavaly, és hiába az új koop mód, a nem túl hosszú campaign mód nem kecsegtet túl sok újdonsággal, és ezen igazából a karakterfejlődő rendszer sem segít túl sokat. Így akik főleg single-ben szoktak sokat nyomulni, és nem feltétlenül a taktikai lövölde a zsánerük, azok inkább csak mint igényes B kategóriás shooterként tekintsenek rá.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ennél a kifejezésnél, hogy „saját szemszögű taktikai lövölde" akkor sem tudnék jobb meghatározást írni, ha megfeszülnék. Tőlem a stílus abszolút idegen, az egyszerűbb, könnyedebb akcióorientált FPS-eket szeretem, ez a vérkomoly kommandós okosság nekem túl kimért. Annyi biztos, hogy ez tényleg egy bizonyos rétegnek szól, egy ilyen játékhoz célirányos érdeklődés szükségeltetik, nem lehet csak úgy nekimenni, mint bolond tehén a borjának. Intellektuális FPS.

RAINBOW SIX VEGAS 2

UBISOFT / UBISOFT MONTREAL
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3	1- 2 játékos (2-14 online), dd 5.1, 16:9, 576p/720p
X360	1- 2 játékos (2-16 online), 480p/720p/1080i,16:9, dd 5.1, mentés 120 kb, system link

✔ kiváló koop mód, ötletes karakterfejlődő rendszer, továbbra is nagyon komoly multi
X single-ben már nem olyan ütős, kissé rövid campaign, grafika gyakran változó

PS3 X360
8 pont

HARMADNAPON HALOTTAIBÓL FELTÁMADA

SPACE INVADERS EXTREME

ÓSZÖVETSÉG

Keresem a szavakat, és próbálom úgy összerakosgatni őket, hogy ne bődületes banalitás-halmaz, pátoszba fulladt dadogás, hamis nosztalgia és klisékupac legyen a végeredmény. De nem lehet. A Space Invaders ugyanis legenda, mítosz; árnyékban ugyan, de velünk élő történelem. Harminc jobb-rosszabb év suhant át fölötte; megszületett és hamvába halt hét konzolgeneráció, ormótlan kabinetek dobozaiba zsúfolt primitív processzorok adták át magukat az enyészetnek és az újonc játékosok közröhejének, darabosan mozgó pixeleket váltottak le a bump mapping villongásai.

Minden megváltozott, és a Taito zseniális játékát ma már mellőzhető lábjegyzetként tartjuk számon egy (talán) szebb kor kezdetéről – de tudomásul kell venni, hogy nélküle nem lenne, vagy nem ilyen lenne a shoot'em up stílus, mint manapság. Ki tudja, lenne-e Ikaruga, Ketsui, Soukyugurentai, 1942 – vagy akár Galaga, Galaxian, esetleg *vertical shooter* úgy általában? Vagy egyáltalán: hogy festene a modern videojátékok világa Tomohiro Nishikado alapvetése nélkül?

Nyomot hagyott, mélyet, átugorhatatlant és megkerülhetetlent. Bevezette az arcade adaptáció fogalmát (az Atari 2600-as port volt az első hazavihető játéktermi játék), hogy további száztizenkét formában testesüljön meg; a Coca-Cola paródiába hajló reklámjává vált a Pepsi Invaders-átiratban; a néhány pixelből megrajzolt támadó idegenek jellegzetes körvonala a popkultúrába robbant, táskákon, pólókon, kitűzőkön és matricákon feltűnve.

Penész és megkopott patina borítaná, ha a Taito nem nyúlt volna érte az alagsorba, lepucolni, megmosdatni, feldíszíteni, és életképes formába pofozni – stíl- és időszerűen, hiszen megérdemli, hogy egy ropogós-olvadós marcipán-mázban fürdetett, harminc gyertyával díszített emeletes tortát toljanak az orra alá. A (cyberkulturális léptékkel mérve) nyugdíjas totemoszlopnak ideje boldog születésnapot kívánni!

HITETLEN TAMÁS

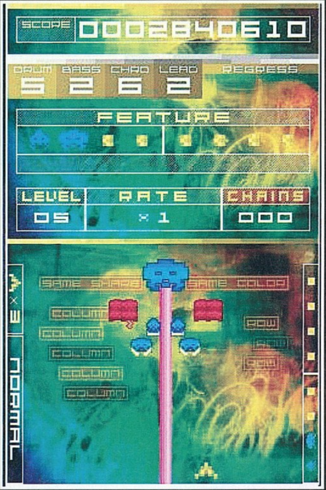
Fázom a feladattól. Köpnék, szkeptikus vagyok. Nem akarom. Hullákat kirángatni az alagsorból, szépen sminkelve; na nem, a mumifikált nagymamák az emlékeimben jó helyen vannak, de az asztalfőre nem tolnám oda őket oszladozni. Bűzlik az egész. (A feladat, nem a nagymama.) A remake gondolatától viszolygok: folytatni, hozzáadni, újraértelmezni csak a kiválasztott keveseknek sikerül. Miért pont a Taito dobná be magát? Tudnak ugyan színeset-ízeset, de egy ekkora kihívás mindenkit megrogyaszt; mi van, ha őket is? Hullagyalázás lesz, kriptaszökevény kocsikáztatása. Kiásott kísértet, bejárja Európát, sikítunk a lánccsörgés hallatán.

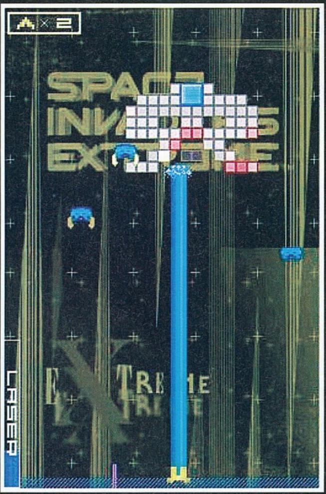
Ne.

SZENTELTESSÉK MEG A TE NEVED

Stílusos elektro-prüttyögéssel aláfestett, ultra-minimalista, aprólékosan, pixelenként összerakott monokróm menü fogad. Ódon és mégis újszerű – az alsó/felső széleken a már jól ismert ellenfelek scrolloznak. Puritán, de hatásos. Lényegre törő, gyorsan áttekinthető. Fejest ugrom az Arcade Mode medencéjébe a New Game rajtkőről...

Ami elsőre a szívbe markol: a Space Invaders Extreme – nincs jobb szó rá – dögösen néz ki. *Ez a nagybetűs STÍLUS.* Az animált háttér videodiszkót idéző tarkasága, modernista hatása piszkosul jól olvad egybe az immár színes célpontjainkkal, mégis letisztult – semmi szivárványos giccs, rokokó túlburjánzás. Egyben van. Az idegenek régről ismerősek – pont úgy néznek ki, mint harminc éve, és a saját hajónk képpontszáma is majdnem egyjegyű. Minden pixel a helyén van, de ez most nem





technikai korlátokat sejtet, hanem annak a bizonyos, sokak által sokszor nem értett *„Pont így akartam!"*-nak a százas körbe trafálását.

A kezelés elsajátítása nem egészen hat másodpercet vesz igénybe, a rendszer kiismerése sokkal többet. Az igazi hardcore játék védjegye: nem a megbarátkozás, hanem a masterelés fizetteti meg a tanulópénzt. Bele kell esni, ki kell tapasztalni, gyűrheted és forgathatod, átkozhatod és imádhatod, mire végre megtaláljátok az összhangot.

A *bullet hell* zúzdák sprite-limitet kiakasztó nabaz+jeihez képest a kedves ünnepelt nem morcos és mogorva – nyilván a hajlott kor türelme és bölcsessége hatja. Hagy időt kokettálni. Az első flash: ez a Lumines! Bizony, van benne igazság – az elektronikus aláfestő zene pulzálásával egy ütemben tudsz lőni. Az ellenfelek távolsága úgy van beállítva, hogy minden találat ritmusra trafáljon telibe. A rapid fire itt (alapesetben) nem játszik – amíg az előző bullet célba nem ért, újat nem indíthatsz.

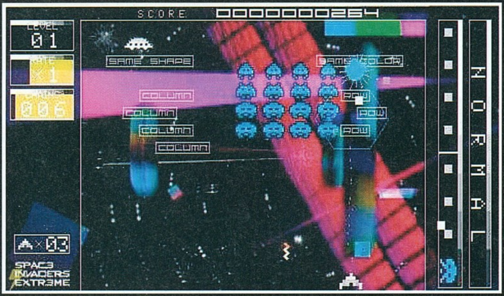
Második impresszió: a baloldalt látható chain-számláló és a jobboldali gauge. Telítéséhez négyesével kell ledurrantanod az azonos színű retro-barracudákat – két négyes kombó után a lánc létrejön, és kisvártatva belebeg egy ufó a legfelső sávban. Ha sárga, akkor jön a forgandó szerencse és a villámgyors reflex – lepuffantva a játéktér darabjaira hullik, és máris egy szélsebesen forgó körben cikáznak előtted a tarka alien-ikonok. Ez a Roulette, ami az eltalált ellenfél színétől függően jutalmaz – extra pontszámmal, bonus élettel, vagy a nagy semmivel.

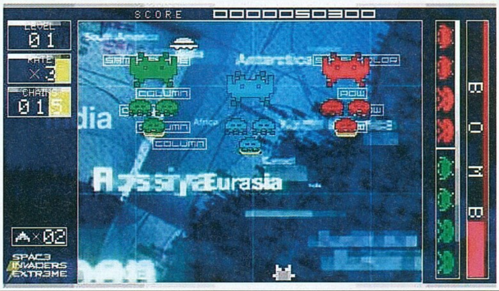
Ha a feltűnő ufó villog, találat esetén jön a Round, az aljátékok tarka részfeladat-palettája: csavaros formációkban beérkező (és alkalmanként a tüzet viszonzó) csészealjak lepuffantása, csak a piros célpontok telibe trafálása, jobbról-balról ívben záporozó pixel-agyaggalambok (nehezítésként tehetetlenségi erőt csempészve az irányításba), and so on. Időlimittel és célpont-darabszámmal megfejelve, hogy koncepciózus is legyen.

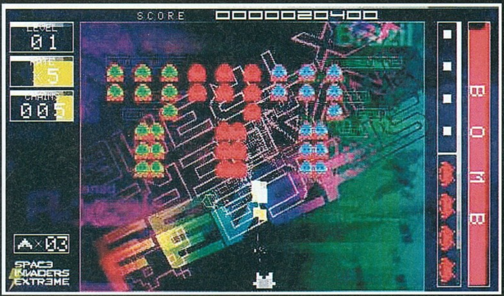
Sikerült? A jutalom a Fever Time – korlátozott idő, korlátlan tüzelési lehetőség. Számolatlanul szórhatod a lézert, szélsebesen letakarítva a képernyőt, hogy feltűnjön az újabb támadóalakzat. Bár a négyes kombókat a pontozóbírák nagyon szeretik, ez Fever Time alatt parlagon hever – ez a gyors takarítás ideje. Hogy ne legyen igazságtalan, a highscore megoldóképlete ezt külön teljesítményként könyveli el – a kevés chain és a mértani pontosságú (ufóra) lövés keveréke is bedobhatja az S rangot.

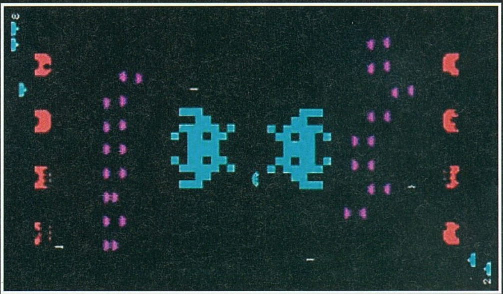
Fegyver-upgrade? Természetesen van: a Laser nagy hatékonysággal, a hajónkkal megegyező szélességű sávban pusztít folyamatosan – kivéve a pajzsos ellenfeleket, azok pofátlan módon visszaverik a sugarat, a későbbi pályákon sok borsot törve az orr alá. A Bomb darabokat szakít ki a rajból, a Broad Shottal pedig ötös-ütős csomagokban szaggathatod meg azt.

A tételt az alábbi egyenlet bonyolítja: célpont =/= (áll+megdöglik). Intelligencia nincs, rafinéria van. A későbbi szinteken már ugyancsak törni kell a fejed, hogy mit milyen sorrendben és mivel lősz le, de kezdetekkor is mutatja a rendszer a kraftot: az alakzat egyre több tagját kilőve a megriadt maradék egyre gyorsabban fog (meghatározott úton ugyan, de) odébbmanőverezni, és a korlátozott tüzelésnek köszönhetően jól kell kiszámítani a lövés idejét. Hogy még jobban megkavarjuk: nem restellnek az élükre fordulni, arcátlanul használni a lézert (ami időszakosan csökkenti a mozgásteret, ugyebár), vagy le-leküldeni egy külön egységet, sunyi odapörkölés gyanánt. Ha vaktában kaszabolsz, nem szisztematikusan, egyes támadók lépcsőzetes cikkcakkban villámgyorsan a képernyő aljához kúsznak – és ennek elérése egyenlő a halállal, amit az egyre görényebb patternek szerint tüzelő többiek szintén szorgalmaz-









nak. A stockba tuszkolható életek számát ugyan az ötösig felpiszkálhatod, de – vonzó makeup ide vagy oda – ez még mindig egy shooter. Irgalom? Maximum a félbehagyás utáni folytatás lehetősége és az örök Retry. Félúton a „kedves gesztus" és a „pofon a sz*rnak" között – jobb, ha a kezed és az eszed szinkronban mozog.

NE KÍVÁND AZT, AMI A TE FELEBARÁTODÉ

Bármelyik verziót emeled le a polcról, nem fogsz csalódni. Különbséget, elképesztő módon, alig tapasztalni: a DS verzió látvány terén csak az alacsonyabb felbontásban marad el, amit a felső screen aktív használatával kompenzál. A Roulette/Round/Boss szintek átpofátlankodtak oda is, megnövelve a vertikális teret – a játék ezt dorombolva hálálja meg. Szubjektív vélemény, de talán a PSP verzió egy hangyányit jobban szól – amire kontra lehet, hogy a DS-en hallottak is párját ritkítóak ezen a platformon. Vesszetek össze, hogy a DS Lite vagy a Sony analóg karja segíti jobban elő a precíz mozgatást (a konzervatív „Mióta játszunk shootert analóg karral?" károgástól most mentsen meg a Szűz Mária – egydimenziós mozgatásnál még az is belefér!) – mindkettő barátságos. (Az Arkanoid DS paddle kontrollerével és a Rumble Packkel az N-verzió jó barátságban van, ha valakinek ezekre támadna kedve.) Más eltérés csak a társas játékban mutatkozik meg: míg a PSP csak kompetitív highscore-ostromot kínál, a Nintendo a wifi-kapcsolaton át elérhető internetes játékkal és az on-line ranking exhibicionista gyönyöreivel csalogat.

ÍTÉLNI ELEVENEKET ÉS HOLTAKAT

„Harminc év" – gondolom.

És ezt nemcsak az eltelt időre vonatkozóan értem. Ebben a játékban benne van a harminc év – a tovatűnt pixelek kora, ahogy megrázza magát, visszajön a sírból, kioszt néhány csárdás pofont, és minden a helyére kerül. Progresszív múltidézés. Megújult, úgy, hogy önmaga maradt. Kiállásra ugyanolyan büszke. Teljes joggal. Felöleli az eltelt idő játéktörténelmét, a technológiai fejlődés bukdácsolását, a stílusok váltakozásának és pusztulásának korát. Megvan benne a modern shooterek rafináltsága és kérlelhetetlensége (az Ikaruga/Radiant Silvergun color/chain rendszere, az ellenfelek alakzatban bepörgés-tüzelése), a játékfejlesztés mestereinek finom, cseppet sem hivalkodó attitűdje (Lumines-máz), az „innen jövünk" és az „erre tartunk" (a zenei repertoár a nyolcvanas évek Detroitját idéző techno-jazz finom vibrálását, a sötét, tech-es drum 'n' bass vonalat és az elektro újrafelfedezését egyaránt érinti), és mindezt a mesterkéltség, az izzadtságszag és az összelopkodott elemekből felépülő játékok szégyenpírja nélkül. A hatások kimutathatóak, de az életképesség elemeit idegen tollakkal való ékeskedésként aposztrofálni veszélyes lenne: a harmincas szépség a beugató kis ribancnak hosszú körmös, véres nyomot hagyó pofont osztana, és megkérdezné, joggal: „Hol voltál, amikor megteremtettem a világot?"

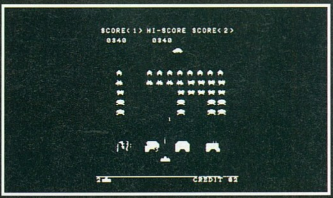
Isten hozott az örök életben, ámen.

Tyler

MARTIN BELESZÓL!

A Space Invaders a Mag, amely nélkül nem ott tartana ma a videojáték-hobbi, ahol tart. Az őssejt. Az Alfa. Történelemtisztelő gamerek gyűjteményében a helye.





SPACE INVADERS EXTREME

TAITO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

DS — 1-2 játékos, wifi

PSP — 1-2 játékos, mentés 320 kb

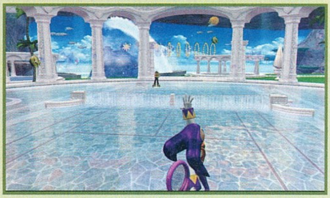
✔ alien resurrection
X hányingerkeltő dobozkép

DS PSP
9 pont

SEGA HŐSÖK A TENISZPÁLYÁN

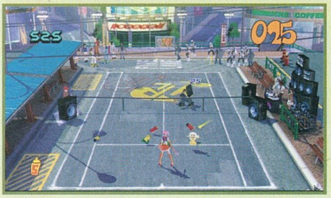














Hogy a Sega ért-e a teniszhez, azt a Virtua Tennis óta nem nagyon vitatjuk, éppen ezért azt sem vehetjük neki rossz néven, ha a Nintendóhoz hasonlóan tőle is láthatunk egy klasszikus hősökkel megtömött partijátékokat a témában, méghozzá máris 5 konzolon egyszerre, melyekből én most csupán a HD verziókat vizslatnám meg közelebbről.

A Sega fanoknak izgalmas élmény lehet ennyi ismerős karaktert látni, na persze ehhez nem árt, ha nem csak a mai játékfelhozatallal kerültünk közelebbi ismeretségbe, hanem mondjuk ott lapul a polcon egy agyonnyüstölt Dreamcast is. Persze a 16 karakter igazából nem is olyan sok, de azért számos klasszikussal találkozhatunk, pl. a Jet Set Radio-ból Beattel, a Space Channel 5-ból Ulalával, a Sonic-ból a főhősön kívül Amy-vel, Tails-szel és Dr. Eggmannel, vagy itt van pl. a személyes kedvencem, a kis rumbatökös Amigo is a Samba de Amigo-ból.

A játék szíve lelke a Superstars mód, ahol single-ben egy karrierféleséget futhatunk be. Túlbonyolítva azért nincsen a kihívás, mindösszе az összesen 16 részlegben kell a különböző versenyeket teljesíteni, ahol sorra nyithatjuk meg az új karaktereket (16-ból 8 rejtett), vagy új zenéket az adott témában. Az 5 alaprészleg után, mint pl. a Jet Set Radio, vagy a Sonic the Hedgehog, megnyílnak olyan klasszikusok is, mint akár a Golden Axe, méghozzá Gilius részvételével. Kivételek persze lehetnek, de többnyire csak single és double meccseket, valamint bajnokságokat kell teljesíteni.

Maga a teniszezés nem is olyan komoly része az egésznek, hiszen jóval egyszerűbb, mint akár a Virtua Tennis-ben, mindössze gyorsnak kell lenni, és jó helyre visszaütni a labdát. Egyes esetekben akadnak power-upok, ezen kívül még a karaktereink alatt egyre jobban betelő csillagokat említhetném, melyet aktiválva felturbózzuk magunkat, és egy speciális ütést hajthatunk végre, amely az adott karakter jellegzetessége.

Amin itt igazán a hangsúly van, az az adott témák esetében az ismerős körítés, és természetesen a hozzátartozó klasszikus játékzenék. Feltételezem, hogy minden nagy DC fan el tudja képzelni, ahogy pl. a Samba de Amigo-nál a faramuci kis zenés állatfigurák emelik a színvonalat a Samba de Janeiro-t ropva.

Persze akadhatnak speciális feladatok is, mint akár a Jet Set Radio esetében, ahol a megfelelő színű festéket felszedve kell jó helyre ütve labdát graffitiket alkotni. Vagy ott a The House of the Deadból ismert Curien Mansion, ahol zombikat kell teniszlabdákkal kiütni, a legkülönbözőbb variációkkal.

Habár a nehézségi szint folyamatosan növekszik, igazából nem túl nagy kihívás a Superstars mód, hiszen komolyabban nekiülve alig pár óra alatt megvan, utána pedig már csak a minijátékok, és a multimódok maradnak.

Online is tolható a móka, ahol nem jellemző semmilyen lagolás, vagy egyéb jellemző hiba egyik konzolon sem, azt leszámítva, hogy viszonylag kevesen játszanak vele a neten. A játékmódok repertoárja sem túl bő, érdekességképpen van viszont ranglista, és esetleg még a „live" megtekinthető online meccsek lehetnek érdekfeszítőek egy-két alkalommal, de ennyi. Szerintem sokkal érdekesebb akkor már partikon tolni barátokkal, akár 4-en egyszerre.

A klasszikus karakterek ugyan egész jól festenek, és az ismerős helyszínek is kellemes atmoszférát teremtenek, ám nem igen akadt olyan komponense a játéknak, amely kicsit is megizzasztotta volna a hardvereket, viszont legalább szép folyamatos a grafika. Sokkal nagyobb hangsúly van ismételten a részletekben, hiszen a fejlesztők mindet elkövettek, hogy lépten-nyomon kellemes emlékeket ébresszenek bennünk. Gondolok itt többek között a sok-sok ismerős játékzenére is, valamint a jópofa hangokra, persze az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy hosszútávon meg is unhatóak.

A Sega Superstar Tennis rögtön adja magát, hamar megszerethető, és igen könnyen kezelhető, nem jelent túl nagy kihívást, de éppen emiatt hamar meg is unható. A karrier mód kifejezetten rövid, így a játék szavatosságán elsősorban csak a multi segít, de az is inkább csak partikon érdemleges. Az igazság az, hogy sokkal többet is ki lehetett volna hozni a témából, azt hiszem elég, ha csak a Virtua Tennis 3-at említem, mely még ha nem is teljesen ugyanaz a kategória, azért nagyságrendekkel komolyabb móka szinte minden téren.

Félreértés ne essék, nem én szeretnék lenni a gonosz befásult tesztelő bácsi, aki már nem képes az ilyen jópofa particuccokkat élvezni. Szó sincs ilyesmiről, hiszen nagyon is tetszett a nosztalgia, és imádom ezeket a Sega karaktereket, de gondoljuk csak át, mielőtt ténylegesen pénzt adunk ki a Sega Superstars Tennis-re, hogy miután rácsodálkozunk az ismerős világokra, vajon meddig számít majd újdonságnak, és vajon lesz-e kedvünk hetekig, vagy akár csak napokig totál egyszerű teniszmeccseket lenyomni online, vagy akár bulikban haverokkal? Szerintem nem, hiszen vannak ennél sokkal élvezetesebb, és főleg komolyabb stuffok is. Szerencsére van ingyenesen letölthető demó. Sega fanoknak mindenesetre tényleg megér egy próbát, és őszintén szólva az értékelés is inkább nekik szól elsősorban.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

Szerintem tök gáz az irányítása. A Virtua Tennis egyszerűen tökéletes irányítással rendelkezett, ez meg olyan... hát a franc tudja... játszhatatlan. Nem hódított meg.

SEGA SUPERSTARS TENNIS

SEGA / SUMO DIGITAL
MÁS VERZIÓ: WII, PS2, DS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS3	1-4 játékos, dd 5.1, 16:9, 576p/720p, online
X360	1-4 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 120 kb, online

✔ sega fanoknak igazi kincs lehet
X single-ben nagyon rövid, hamar megunható

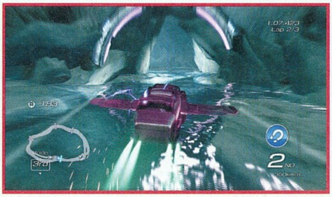
PS3 X360
6 pont

MAJDNEM WIPEOUT

Fatal Inertia









A futurisztikus versenyzés anti-gravitációs korszaka anno a Hioctane képében jött el kísérteni a földre, de az egyszerű pórnép mégis csak később, a Wipeoutban látta megtestesülni a mindenható arcát. A kurrens generációs szárnyait próbálgató Koei a DW és Gundam széria után úgy döntött, egy próbarepülést nekik is mindenképp megér a dolog, ezért a nemes előd erényeiből merítve saját alapötlettel álltak elő. A hosszas vajúdáson átesett jövevény a **Fatal Inertia** névre hallgat, elkövetéséért pedig a kiadó újonnan alapított, torontói stúdiója okolható.

A feudális harcosokból vakmerő XXII. századi pilótákká vált hősök ezúttal a jövő négy globális mamutcégének zsoldosai: harcedzettségüket az újkor Forma 1-ének világában tengetik, ahol már nyoma sincs a földhözragadt, stadionokban nyargalászó versenyautóknak. A száguldó cirkuszt immár a világ különböző pontjain található változatos természeti környezet, illetve a XXI. század végén felfedezett antigravitációs, ún. lebegő hajtóműre épített járgányok alkotják, amelyek vérre menő küzdelemben szórakoztatják a közönséget. Hőseink a Wipeout örökségét folytatva, a győzelem érdekében akár speciális fegyvereket is bevehetnek, amellyel végső csapást mérnek a fair-play elavultnak talált rendszerére. A Fatal Inertia bajnokságon az a szabály, hogy nincs szabály.

Nagy fába vágta a fejszéjét a Koei, mert a futurisztikus versenyzésben a klasszikus WipeOut egyeduralmát megtörni nem könnyű feladat. A torontói stúdió ennek ellenére lelkiismeretesen pofozgatta tovább az alapötletet, amely csupán annyiban különbözik riválisától, hogy a küzdelem helyszínét a Föld vadregényes tájaira helyezi ki, külön kialakított versenyhelyszínek nélkül. Ezzel a változtatással számos olyan plusz tartalom beiktatására nyílik lehetőség, amely már elég egy új koncepcióra felépített játék megjelenéséhez. Aki fantáziátlanságban szenved, elég csak a SW: Episode 1 Pod Race eseményeire gondolnia, mivel az abból készült játék döbbenetes hasonlóságot mutat az FI-vel mind tartalom, mind pedig megvalósítás szempontjából. A természetesnek ható helyszíneken nincs követendő útvonal, a barlangoknak, és egyéb környezeti képződményeknek útvesztőjében csak 1-1 kapu tereli egy irányba a pilótákat. Bár a manőverezés nagyobb szabadságfokot kap, a táj természetes mivolta megfelelően ellensúlyozza a féktelen száguldozást. A versenypálya ugyanis nem mesterségesen kialakított, így számtalan akadályozó pont (sziklaszirtek, kanyonok, növényzet, vízfelszín, erdőségek, stb.) található a vonalvezetésen, amit a gyors események közben elég nehéz figyelmen kívül hagyni. A hajók tehát hiába diktálnak veszettül gyors tempót (néhol akár 500 mérföldes sebességgel is száguldozhatunk), máshol a vasárnapi vezetőket is megszégyenítő totyogásba kell váltani, ergo elengedhetetlen lesz a fék, és a gyors korrekció használata.

Aztán itt van a navigáció problémája: nem elég ismerni a pálya vonalát, meg kell tudni zabolázni az alattunk duruzsoló vasat is, hogy pontosan azt tegye, amit mi szeretnénk. Gyanítom, a játékkal ismerkedőknek épphogy az irányítás okozza majd a legnagyobb kihívást, mivel egy antigravitációs járművet, amely ráadásul bizonyos magasságokba is képes felemelkedni, nem könnyű pontos és gyors manőverre fogni. Az ívesebb kanyarodáshoz elég ugyan, ha az analóg karos fordulást választjuk, de a sziklaszirtek, vagy barlangi sziklaperemek közötti gyors faroláshoz elengedhetetlen lesz a (SW: Racerben is tapasztalható, ún. pod-elfordítós) jobb-bal ravaszos rásegítés. Ha mindehhez még fel-leszállás, légsiklás is szükséges, akkor az alaposan megzavarhatja a kezek és ujjak összehangolt játékát. Feladni azonban nem szabad: az FI van annyira jó játék, hogy érdemes küzdeni az irányítással, mert némi gyakorlást követően már sokkal sikeresebb versenyeket lehet lebonyolítani.

A játékban szereplő hajók tulajdonságai a megnyert versenyek és a rendelkezésre álló pénzmagból vásárolt kiegészítők segítségével szépen fejleszthetőek, amelyek között a külcsíni cicomázás is éppúgy megtalálható, mint pl. az erősebb hajtómű, vagy a jobb aerodinamikai jellemzőket felvonultató kategóriák. Vérre menő verseny révén azonban nem feledkezhetünk meg a fegyverarzenál színesítéséről sem – szerencsére a FI ebből a szempontból rengeteg jópofa cuccot vonultat fel, amelyeket a versenyhelyszíneken itt-ott elszórt színesen világítható pontok felett elrepülve szólíthatunk magunkhoz. Az egyszerű követő rakéták, mágneses lassító és blokkoló fegyverek (EMP), az energiaszívó erőpajzsok, az öngerjesztő (de túlhevülten robbanást okozó) booster, vagy a robbanóragacsok és füstbombák mellett olyan régi-új dolgokat is a hajónkra applikálhatunk, mint az SW Hoth csatából ismerős (itt mágnes-) csáklya, amivel akár két versenytársunkat is a sziklafalhoz (vagy egymáshoz) csaphatjuk. A felhozatal parádés, és jócskán hozzájárul az Inertia élményfaktorhoz.

Az FI-nek látvány és hangulat tekintetében nincs szégyenkeznivalója: akár pokoli mélységekben, akár távoli jeges világokban, vagy szikkadt, sivatagi környezetben tapossuk a gázpedált, az U3 Engine megfelelően szép környezetet biztosít a versenyzés számára – ez alól pedig egyik verzió sem kivétel. (Az X360-PS3 változatok között egyébként sincs semmi különbség, leszámítva azt, hogy utóbbi már alapból tartalmazza az X360 DLC-ket.) A gép által irányított pilóták a nehézségi szint függvényében szépen beállíthatóak a megfelelő szintre, s annak megfelelően is viselkednek. Egyszerűbb fokozatokban előfordul, hogy hibáznak, és előszeretettel lövöldözik le egymást, elite kategóriában azonban már ahhoz is szilikon-alapú létformává kell válnunk, hogy csak megközelítsük őket. Akinek elege van a mesterséges intelligenciából, szerencsére az Xbox Live-ra (PS3 esetében természetesen a PS Networkon) váltva többedmagával (a hiányzó egyéneket botokkal pótolva) is kitépkedheti a haját az itt-ott kaotikus hangulatú versenyekben. Igazából két apró probléma adódhat a játékkal, amit óvatosan kéretik kezelni: az egyik az elsőre nehéznek tűnő irányítás (és az ebből fakadó kaotikus összezavarodás, főként a túlzsúfolt területeken), másik pedig az, hogy rövidesen bekopogtat az ablakon a várva-várt trónörökös – igaz ez csak a PS3 tulajok estében mérlegelendő.

Stinger
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem elég gyors, nem elég lazán irányítható, nem elég izgalmas – csak egy jópofa, picit nehézkes Wipeout-klón, semmi több. X360 tulajoknak, mivel nincs jobb, simán vállalható – ha erre a futurisztikus versenyzésre gerjedsz.



FATAL INERTIA

KOEI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS3	1-4 játékos (2-7 online), dd 5.1, 16:9, 720p
X360	1-4 játékos (2-7 online) dd 5.1, 16:9, 720p/1080i, Xbox Live

✔ futurisztikus száguldozós, jópofa fegyverekkel durrogtatós
X lassításra kényszerülős, hajtépéses irányítós

PS3 X360
6 pont



Viking: Battle for Asgard

A rettegett Skarin legendája

„Az Égi Atya megfonta már életed fonalát előre. Bújj egy lyukba, ha úgy akarod, az életed akkor sem lesz hosszabb, mint rendeltetett. A félelem nem segít. Semmit.” (A 13. harcos)

Mindannyian hallottunk már a bátor harcosok és hatalmas felfedezők kalandjairól, avagy a rettegett vikingek koráról a 8. és a 11. század között. Olyan neveket, mint Vörös Erik (Grönland felfedezője) vagy Odin és Thor (hatalmas vikingistenek) a mindennapok során is gyakran hallani. A skandináv nép évszázadokon át tartó uralma során számtalan sikeres rablóhadjáratot tudhatott magáénak, és maga a „viking” elnevezés is kalózkodással hozható összefüggésbe, ugyanakkor sokak szerint tengeri felfedező útjaikra is utalhat. Szülőföldjük elhagyására többek között a poligámiából (többnejűség, valamint számos ágyas) adódó túlnépesedés adhatott okot. A legendás vikingektől minden környező nemzet rettegett, hiszen dacoltak a halállal, kalandvágyók voltak, és a dicsőséget áhították.

Kitűnő témaválasztás a *Creative Assembly*-tól (pl. Spartan: Total Warrior PS2, Rome: Total War PC), a SEGA extra garancia lehet a minőségre, a sztorivonalat pedig a híres sci-fi író, Terry Pratchett lányának, azaz Rhianna Pratchetnek köszönhetjük, akinek a neve többek között olyan nagy címekhez is kapcsolódik, mint az Overlord, vagy a Heavenly Sword. Röviden és tömören: az északi istenségek összevesztek, a viszályt kihasználva pedig a hatalmas Hel elárasztja az emberek világát élőholt hordáival. Egyedül Freya istennő szimpatizál még az emberekkel, és kiválasztja a hős megmentőt, aki az emberek élére áll, ő pedig nem más, mint (a Conan kaliberű) Skarin, a hatalmas viking harcos, akiben ég a bosszúvágy apja halála miatt. Az idő kevés, az emberek világát pedig csak egy hajszál választja el az armageddontól. Skarinnak az egész világot be kell járnia, hogy összetoborozza megkínzott seregét, és felvegye a harcot a gonosszal...

Mi a manó?

A téma tehát adott, megvan a háttérsztori, már csak a megfelelő műfaj hiányzik, amit ez esetben nem is olyan egyszerű meghatározni, hiszen számos sikercím keveréke. Alapvetően egy hatalmas fantasy középkori kalandjátékról van szó, mint pl. a Knights of the Tempel esetében, ám tele van RPG elemekkel, így akár egy Oblivion lightnak is elmegy, csak sokkal konzolosabb kiadásban. Ugyanakkor erősen hack&slash is, ahol nem kevés ötletet vettek át pl. a God of Warból, vagy a Ninja Gaidenből, aztán akadnak benne hatalmas Dynasty Warriors jellegű csaták is, ahol stratégiai elemekkel is találkoztam a tűzokádó sárkányok esetében, és bizony gyakran még némi lopakodós/orrgyilkos Tenchu feeling is visszaköszöntött. Mindez kellemesen adagolva egy hatalmas epikus viking adventure-t eredményez.

Küldetések

Világmegmentő kalandunkat egy kisebb vikingtáborban kezdjük. Skarin nem csak a bosszúszomja miatt lett kiválasztva, hanem mert már járt is a túlvilágon. Freya feltámasztotta hősünket, és mint ahogy a Soul Reaverben is láthattuk, mindig a kezdőpont portálában kezdünk, ha küldetéseink közben meghalnánk. További hasonlóság a vámpíros klasszikussal, hogy ha bármelyik a térképen elszórt portált elérjük, onnantól bármelyikhez utazhatunk tetszés szerint.

Ha nagyon meguntuk a terep felderítését, menjünk is oda a kisebb ikonnal jelölt karakterekhez beszélgetni, melyeket a „radarunk” zöld pontocskával jelöl. Felderíthetjük a tábort, majd miután megnyílt a kapu, meg is kezdhetjük kalandjainkat.

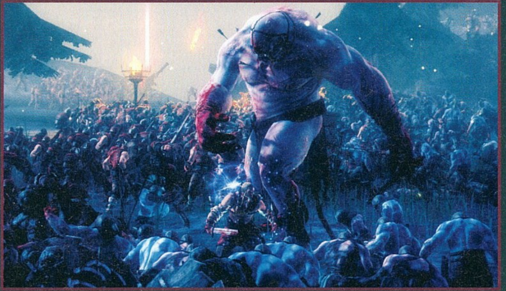
A Viking: Battle of Asgardban három hatalmas világot kell bejárni, melyek egyre nagyobbak, és méreteiben külön-külön mondjuk az Oblivionban látottak negyedéhez, esetleg harmadához közelítenek, ami azért még így is hatalmas, főleg, hogy a VBoA világa láthatóan élettelibb is, mint a monumentális RPG-é, még ha nem is olyan nagyszabású. A játékmenet struktúrája is többnyire ugyanolyan. A térképeken sorra jelenik meg a több tucat különböző megjelölt helyszín, ahogy felderítjük őket, vagy ahogy valaki/valami utal rá, és egyben le is van írva, hogy hol mit kell csinálni. Éppen ezért állandóan figyeljük is meg, hogy melyik helyszínnél jelent meg valami új feladat













(automatikus mentés aktiválódik), így általában mindig egyértelmű, hogy milyen teendő van hátra. Ami az egészben a legszebb, hogy az egész terep szabadon bejárható, számos titok vár felderítésre, és még ha vannak is főbb lépcsők a sztorivonalban, a játékmenet még csak véletlenül sem lineáris (de persze nem olyan kötetlen, mint az Oblivionban). A lényege, hogy minél többet harcolj, és a rengeteg kolbászolással egyre jobban felderítsd az adott világot. A küldetések közé pedig ellenséges táborok leverése, és foglyul ejtett (cölöpökhöz kötözött vagy nagy csontketrecekbe zárt) vikingek kiszabadítása, katakombák és barlangok felderítése, különböző nagyobb jellegzetes helyszíneken egy-egy főboss legyőzése, valamint ott vannak persze a nagyobb csaták is. A három világra jellemző, hogy alapvetően két (pl. déli és északi) részre van osztva, pl. egy nagy szakadékkal, vagy folyóval elválasztva, és bár az egészet szabadon bejárhatjuk, ha áthajóztunk a következő nagy szigetre, az előző(ek)re már nem mehetünk vissza a titkokért.

KIEGÉSZÍTŐK, VARÁZSITALOK, KINCSEK

Fontos szerepet játszanak majd az árusok, ahol egyrészt speciális varázslatot vásárolhatunk a fegyverünkhöz, másrészt különböző italokat, vagy kisebb fegyvereket. A speciális varázslatoknál adott ideig megerősíthetjük kardunkat tűz-, villám-, vagy jégvarázslattal. Olykor lehet venni varázsitalt, mely kitolja a maximális életerőt, de lehet venni egyszerű gyógyitalt italt is a sérülésekre, és egy-egy hatalmas „ebéd" ideiglenesen extra megtoldja az életerőnk.

Akadnak veszedelmes hajító miniszekercék, és robbanó tüzes varázsitalok is. Konkrétan a fegyverünket tuningolni azonban csak a történet során lehet. Lényeges szerepe van még az aranynak, melyet zsákokban, nagy urnákban, valamint még nagyobb kincses ládákban találhatunk. Mindegyik villog ugyan, ám még így is nehéz megtalálni őket. Szerencsére mind a három típusra vehetünk külön-külön a három világban kincses térképet, az áruk pedig bőven megtérül, de az összeset fellelni még így is nagy kihívás (sárga pontocskák a „radaron").

Amit még érdemes keresni, azok húsos hordók (általában partok közelében találni), melyet a kocsmárosnak visszaszolgáltatva tisztességes összeg üti a markunkat.

HARCOK ÉS CSATÁK

Skarin egy karddal és egy fejszével szerelkezett fel, és általában egyedül járja útjait, de idővel akár még 20-30 fős csoportok ellen is felül lehet kerekedni. A Ninja Gaidenhez hasonlóan végig védekezni kell, majd az adott pillanatban kitámadni. Ha az ellenfél elkábult megjelenik a Négyzet/X a feje felett, ilyenkor ki lehet végezni, méghozzá egy brutális script keretében, ahol pl. Skarin levágja az élőhalottak fejét és testrészeit. Ilyenkor lehet hozzájutni piros (fegyvervarázslat), valamint zöld orbokhoz (életerő, mely a harc után magától is visszatöltődik).

Minden pályán találunk egy arénát, ahol egy ősi halott harcos szellemét megidézve új mozdulatokat vásárolhatunk magunknak. Az ezekhez szükséges kombóikonok hasonlóan működnek, mint a Ninja Gaiden varázslatai.

Kezdetben kissé döcögősnek tűnhet a harc, de nagyon bele lehet jönni, és a végén már végigosonhatunk Tenchu módra egy hatalmas elfoglalt (némi túlzással) „városon" át is. Az arénában érdemes fokozni a lopakodást, így nagyon feelinges, ahogy 5-6 méterről kiszúrjuk gyanútlan ellenfelünket a sötétben, majd nagy lendülettel előtörünk, és a derekánál kettévágjuk.

Az élőholtak leginkább Uruk-hai-okra hajaznak, már csak a visszahajló szögletes vágófegyverük miatt is, néhány csapás után adják meg magukat. Az íjászokat könnyű leszedni, viszont akadnak még nagyobb, akár páncélos böszmébb lények is, ezeknek előbb szét kell zúzni a pajzsát. Vannak kis kampókezű torzszülöttek, akik a nyakadba ugornak, és aztán ott vannak a főbb bossok, mint a sámánok, a lángoló démonharcosokat, és pl. a 4-5 méteres óriások stb. Ezeket többnyire hasonlóan kell legyőzni, mint a God of Warban. Kellően meg kell sebezni őket, onnantól pedig már csak egy látványos script keretében végrehajtani a megfelelő mozdulatokat a kívánt gombokkal. Minden bosst piros pontocskával jelez a „radarunk".

A hatalmas csaták előtt több konkrét küldetést is végre kell hajtanunk, pl. adott számú viking kiszabadítása, egy közeli torony visszafoglalása, valamint egy tűzokádó sárkány hívása (meg kell találni az elrejtett sárkánymedált hozzá). A csaták egyre látványosabbá válnak, ahogy haladunk előre a sztoriban. Olykor csak egy csapatot, de később nagyobb táborokat, vagy akár várkastélyt is megtámadunk, melyek már az epikus Gyűrűk urában látott harcokra hajaznak. Itt már kőkemény direktíváink is vannak, mégpedig a bossok legyőzése a legalább ezer fős seregben. Ilyenkor (limitáltan) lehet segítségül hívni a sárkányokat is, ahol konkrét célpontokat perzselhetünk fel. Igaz, hogy akad ilyenkor némi belassulás, és az egységek mozgása is kissé egyhangú ilyenkor, de ezek a 20-30 perces, vagy akár annál is hosszabb csaták egyszerűen durván látványosak és hangulatosak.

VIKING KALAND

Mindig is imádtam, az ilyen kaszabolós/barangolós fantasy stuffokat, és a Viking igazán nem szégyenkezhet. A grafika bőven megállja a helyét, és bár a nagy terepet ködösítéssel oltották meg, legalább nem olyan jellemző a pop up, sem semmilyen egyéb bug, mint az Oblivion esetében, és itt is töltés nélkül bejárható az egész helyszín. A napfényes erdők mezők kifejezetten szépek, a füvek hajlonganak a szélben, és minden érdekes helyszín igényesen lett megtervezve. A karakterek kissé rajfilmes enyhén cell-shaded stílusúak, de semmiképpen sem zavaró mértékben. Érdekes megoldás, hogy az ellenséges területek mindig borús éjszakai sötétek, és ahogy fel lettek szabadítva, kisüt a nap, és újra csicseregnek a madarak. Zenék terén kissé smucig a játék, csak mozgalmasabb történéseknél szólal meg, akkor azonban egyáltalán nem rossz. A hangok is tetszenek, főleg harcoknál. Rásegítenek ugyan a brutális kivégző scriptek is, de a hangoknak is nagy szerepe van, hogy maximálisan érződjön Skarin fizikai ereje. Itt nem jellegtelen nyiszinyaszi hantolásról van szó, hanem kőkeményen érezni, ahogy a kard pengéje, és a böszme fejsze belehasít a húsba. Igazi ereje van az ütéseknek, és már csak ezért is lesz rövid időn belül egyre hangulatosabb az amúgy is elég korrekt és logikus harci rendszer. A játékmenet is nagyon tetszett, és habár pár óra után kissé lefárasztja az embert, másnap mindig hatalmas élvezettel ültem vissza elé.

Voltak, akik lehúzták a neten, de meggyőződésem, hogy nem adtak neki elegendő időt, pont a legfontosabbat, a sok nézelődést, és a harcok elsajátítását hanyagolták el, ráadásul sokszor olyan hülyeségeket olvastam, hogy csak szűk 10 perces csaták vannak benne, vagy hogy az egész egy 10 órás móka. Ja hogyne, az igazság inkább az, hogy alsó hangon 8-10 óra egy-egy helyszín, és minden titok felderítésével a teljes stuff akár a 40 órát is meghaladhatja.

És hogy kicsit kukacoskodjak is, azért vannak a Vikingnek hibái is. Skarin pl. tetszetős, de nem túl jellegzetes karakter, legalábbis a sok érthetetlen mitológiai állóképes átvezető helyett inkább a bemutatására is koncentrálhattak volna. A ritka zene miatt sokszor kissé kihaltnak lehet érezni a szigetet, a bajtársaink és ellenfeleink AI-je elég gyenge, és a játék hangulata is sokszor emlékeztet az előző generációs, pl. PS-es (vagy DC-s Draconus) fantasy stuffokra, ami mondjuk nekem kifejezetten tetszik is. Az az igazság, hogy nincsen a Vikingben semmi különlegesen kimagasló, a hangulat is csak olykor-olykor ugrik fel kiválóra (főleg ha már rákattantunk), ellenben egy stabil „jót" mindig fenntart, viszont nem sokan fogják még egyszer végigjátszani. Lehet, hogy nem lesz belőle sohasem klasszikus, és természetesen nem is kihagyhatatlan darab, de egyszerűen úgy komoly a játék, ahogy van, és pontosan azt nyújtja nekünk a SEGA, amit várunk tőle, egy hatalmas viking kalandot, se többet, se kevesebbet.

„Íme ott látom atyám, látom anyám, nővéreim és fivéreim. Magam előtt látom minden ősöm az idők kezdetétől. Mind hívnak engem, hogy bátran kövessem én is őket, a nagy Valhallába, hol a hősök örökké élnek..."

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Azt mondom, valahogy így képzelek el egy újgenerációs hack'n slash játékot 2008-ban: frankó grafika, élvezetes kaszabolás, változatos, hatalmas bebarangolható terület, kisebb csörték és egészen epikus, tömegjelenetes csaták, vásárolgatás, feladatok, küldetések, hosszan tartó szórakozás – nekem a Viking nagyon kellemes meglepetést okozott, abszolút elégedett vagyok vele, és tényleg minden szívfájdalom nélkül ajánlom azoknak, akik kíváncsiak, milyen egy nextgen Golden Axe. Ez egy durvajó game!





VIKING: BATTLE OF ASGARD

SEGA / CREATIVE ASSEMBLY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS3	1 játékos, 16:9, dd 5.1, 576p/720p
X360	1 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 72 kb

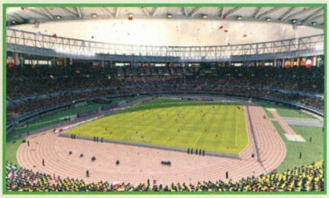
✔ tartalmas rpg, hatalmas csaták
X volumenéhez képest még lenne mit finomítani rajta

PS3 X360
8 pont

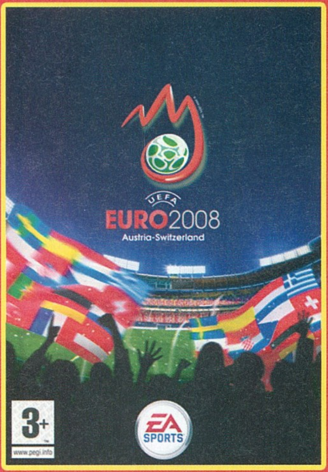
UTAD A CSÚCSRA











Sorrendben a harmadik Európa-bajnokságra készülünk idén nyáron, mondhatnánk enyhe éllel, hiszen hogyha visszaemlékszünk, a két évvel ezelőtti VB is csöppet EB-szagúra sikeredett, csupa öreg kontinenst képviselő országgal a legjobb négy között. Érdekes, hogy miközben a világ felzárkózásáról beszél a futball média, és a támadó foci segítése folyik szinte minden téren, a legutóbbi VB-t mégis totálisan az európai foci és a defenzív játék uralta. Csemege a szövetségi kapitányoknak, kevésbé jó hír nekünk. Drukkoljatok, hogy az idén ne így legyen. Mondjuk azt, hogy a legjobb négyben idén is csak európai ország legyen, nehéz is lenne elkerülni. A többit viszont majd júniusban meglátjuk, addig is EA papa jó előre gondoskodott rólunk egy remek foci-programmal, mely már kezdésnek egy jó kis meglepetést tartogat.

NÉPEK CSATÁJA

Rögtön a lemez behelyezése után, mielőtt még bármit is kezdenénk, a program rákérdez, melyik nemzetet képviseljük. Ezt követően pedig egy Battle of the Nations elnevezésű mókában tudunk részt venni, amelybe mindenki a választott országának megfelelően csatlakozik be. Mint a név is utal rá, országok versengenek az első helyért, és a cél természetesen a legtöbb pontot gyűjteni, ebbe a játékban vívott minden meccs összes végkimenetele, illetve az egymás ellen, vagy online lejátszott meccsek is beleszámítanak. Június végéig tart a buli, ekkor megtörténik az összesítés, és az addig legtöbb pontot inkasszáló nemzet fiai nyernek. A játékban egyébként egy elég részletes útmutató van ezzel, és sok minden mással is kapcsolatban a Hints & Tips menüponton belül, úgyhogy mindenre felesleges is lesz kitérnem. Azért fussunk végig a választható játékmódokon, mert érdemes.

A Kick Off evidens. A Be A Pro módról még később ejtek néhány szót. A Captain Your Country-t egyszerre négyen tudjátok játszani. Akár létező, akár kreált játékosokkal, de egymással vállvetve kell egy ország színeiben elverekednetek magatokat a csúcsot jelentő csapatkapitányságig, és persze nyerni a meccseket. A teljesítményeteket folyamatosan nyomon követi a gép, és ez vonatkozik egyébként a játék összes részére. A Player Ratings-en belül mindig ott van ki hogyan szerepel, sikeres passzok, cselek, gólok, védések alapján, ennek a későbbiekben még más jelentősége is lesz.

A Story Of Qualifyingon belül a kvalifikációs kör legnagyobb kihívásait játszhatjátok le újból – ki tudja, ezúttal talán más lesz a végkimenetel. Ez főleg akkor lehet érdekes, ha valaki figyelemmel kísérte a selejtezőket. Nem egyszerű feladat, úgyhogy kössétek fel a gatyót, ha mindet teljesíteni szeretnétek.

Ha teljes lebonyolítású tornát választunk, selejtezőkkel, mindennel, az első pozitív benyomás mindjárt a szelekció kiválasztásánál érhet minket: roppant bőséges a keret, több mint 40 játékosból állíthatjuk össze a különböző nemzeti tizenegyeket, és úgy vettem észre, elég naprakész a program, kivéve nálunk, ahol pl. Dzsudzsákot a tartalékok között találjuk, és a képességeit is igencsak benézték, de hát ezt a fajta figyelmességet már megszokhattuk.

A Be A Pro mód a Fifa 08-ben már bemutatkozott, erről Krisztián már cikkezett is, ezért én csak a saját észrevételeimet írnám le. Azért érdekes ez a játékmód, mert így teljesen másra kell figyeled, mint különben, amikor egy egész csapatot irányítasz. A helyezkedés itt sokkal nagyobb hangsúlyt kap, és a választott pozíciónak is igen nagy jelentősége van. Visszamész védekezni vagy sem, várod a labdát a kiugrásra készen, vigyázol a leshatárra, és hasonlók. Aki igazán magáénak érzi a feladatot, vagyis profiknak ott a Pro kameraállás, ahol játékosunkat hátsó kameranézetből követhetjük nyomon – természetesen csak onnantól kezdve, hogy mienk a labda. Az ahogyan a kamera beközelít mögéd, és látod magad, ahogy söpörsz végig a védők gyűrűjében, hihetetlenül jól néz ki, és rendkívül dinamikus. Főleg, hogy még a környező játékosok ordibálását is lehet közben hallani. Ennek ellenére valahogy mégis kihasználatlannak érzem ezt a módot. Lehetett volna az is, hogy az összes játékost ebből a szemszögből irányítjuk, mindenesetre valami több ennél.

ÚJDONSÁGOK

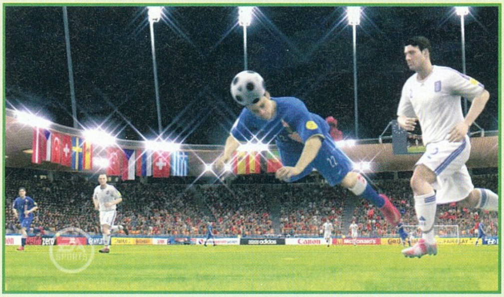
„Egy torna mindig tartogat meglepetéseket!" – hangzik az EA idei jelszava. Épp ezért a program sutba dobva az eddig megszokottakat, egy vadiúj szisztémát mutat be, ahol te magad döntheted el, kik lesznek az EB sztárjai és kik a legnagyobb lesze-













replői. A sztárok pozíciója abszolút rugalmas, elveszíthetik vagy megszerezhetik azt, játékunktól függően. Itt jön elő a Player Ratings mutató jelentősége, ahol mindig láthatod, kire kell rájátszanod vagy kiből faragsz esetlegesen sztárt a későbbiekben. Ez a rendszer mondjuk szerintem pont annyira rossz, mint amennyire jó, de a végeredmény szempontjából talán nem is különösebben érdekes. Megjegyzem, a hátulütője a dolognak, hogy kapusokból és csatárokból marha könnyű sztárt csinálni.

Kiemelt újdonság, hogy a különböző gombkombinációkkal immár mi választhatjuk meg, játékosunk miként ünnepelje meg a gólját. Magasba tartott kézzel rohan, vagy győzelemittasan ujjong, esetleg a fűre vetődve ordít. Gondolom „mindenki" erre a feature-re vágyott, hát most itt van. Jópofa dolog különben, csak az animációk nem valami csúcsszuperek. Bár ki tudja, itt a sansz próbálgatni – csak előbb persze szerezz gólt.

Az Instant Replay pedig lehet, csak számomra újdonság, de marha sokat vissza tudunk benne pörgetni, gyakorlatilag az egész meccset, de ha az öltözőben történteket is filmre venné a kamera, még abba is bele tudnánk kukkantani. Hogy mitől instant?

FIFA UTÁN SZABADON

Oda jutottunk tehát, hogy állunk a szép zöld gyepen. A gombkiosztás maradt a megszokott, és a játékmenet is olyan „fifás". Azok kedvéért, akik először találkoznak vele, felhívnám a figyelmet az alap gombkiosztásban a felső gombra, ami a kiugratásnak felel meg, és gyakorlatilag minden komolyabb akciót ezzel vezetsz.

A csapatok már-már zavarba ejtően élethűen futballoznak. Ha pontosan azt játszod, amit kell, bárkit meg tudsz verni. Ez az árkádfanoknak és a profiknak éppúgy kihívást tartogat. Minden ország futballja a rá jellemző jegyeket viseli magán. Az északiak erőfocija, vagy a déliek erőszakossága ugyancsak megmutatkozik, a szerbek ellen esőben játszani pl. valóságos háború. Most a saját bőrünkön tapasztalhatjuk meg, hogy a mieinkkel fegyelmezett védekezést játszva bárkinek megnehezíthetjük a dolgát. Ráadásul a lélektani tényezők nagyon is kihatással vannak a csapatra. Ha gólt rúgunk az ellenfélnek, azok jóval agresszívabban, meggondolatlanul támadnak vissza, ellenben ha ők vezetnek, felbátorodva jönnek ellenünk. Bár a gép néha éktelen hibákat követ el, ez főként a rögzített szituációk, pl. szögletek utáni visszarendeződésre érvényes, és a bekapott gólok után a gép feltűnően megzavarodik néha, van hogy közvetlen középkezdés után eladják a labdát, és hasonlók. Ezekből a hibákból a Fifa azért úgy látszik nem képes kinőni.

Pár szót a grafikáról is, ha már a játék egyik legnagyobb erénye. Az időjárás változás teljesen realisztikus, és nagyon feldobja a meccseket. Az esőcseppek leperegnek a labdáról minden érintésnél, a játékosok felverik a nedvességet a gyepről futás közben. Bár ezen a ponton mintha kicsit túlzásba esne a program, merthogy minden második meccsen ömlik a nyakunkba az eső. Ugyan már, ha mindig ilyen rossz idő lenne, nem sokan járnának ki meccsekre. A játékosok animációja teljesen folyamatos és élethű, csakúgy az egész grafika, amely szerintem a Fifa 08-hoz képest is sokat javult. Ja és még egy dolog: az arcok végre jól néznek ki közelről! Hurrá, ezt is megértük. Viszlát, vízfejű gumimódra nyúlós plasztikemberek. Ha valaki kérdezi tőlem, ez a next-gen. Oké, nem minden játékos vagy edző hasonlít önmagára, de így is élményszámba mennek ezek a közeli bejátszások.

Aprócska malőr. A Fifa mindig elsősorban a licencek miatt volt sokaknál az elsőszámú favorit, de lehet, hogy ezúttal a hollandokat kihagyták a szórásból? Az előzetes tesztverzióban legalábbis a jól ismert focisták helyett csak egy csomó kamunév szerepelt, amit nem tudok mire vélni, de szerintem a véglegesben mindenki a saját nevén jön majd.

MINDENT BELE!

A különböző verziókról nem véletlenül nem tértem ki külön, mert mindegyik géptípus hozza amit tud, a netes feature-ök pedig ahogy láttam, mindben benne szerepelnek (igaz, kipróbálni egyiket sem tudtam). Az irányítás minden gépen nagyon kellemes, ahogy az egész játékról összességében ugyanez a véleményem. Persze fanyalgásnak mindig helye van. Ez is csak egy fociprogram, a szokásos FIFA nyavalyákkal. A Fifa 2008-at pl. sokan lassúnak találták, és ezen itt sem nagyon változtattak. Egyik ismerősöm igencsak megszenvedett vele, mikor odaadtam neki kipróbálásra. Ettől eltekintve nekem semmi problémám nem adódott a game-mel, sőt jó néhány esetben még kicsit túl is teljesítette az elvárásaimat. A grafika és a játszhatóság is szinte hibátlant nyújt, és mondanom se kell, hogy hangzás terén is csúcson van a progi, a labda kapufán való csattanásán át a közönség zajongásáig. A soundtrack pedig ezúttal is nagyon ott van, van egy-két akkora szám benne, hogy majdnem tárcsáztam eszgét, legyen ez a következő Cool-Túra témája. Úgy tűnik, az EA Trax garancia a minőségi muzsikára.

A kommentátorokra nem szeretnék túl sok szót vesztegetni: unalmasak, idegesítőek, és ugyanazokat a 600 éves fordulatokat nyomják, amelyeket már annyiszor hallottunk. Egyszerűen rossz hallgatni őket az igen jól eltalált magyar szinkron után. Jelen pillanatban nincs infóm róla, hogy a véglegesben lesz-e magyar kommentár, de sajnos hajlok afelé, hogy nem.

A hivatalos megjegyzés úgy szól, hogy ez a legjobban játszható EA Sports játék, amely valaha megjelent a piacon, és ha ez nem is maradéktalanul igaz, de biztosan közel jár hozzá. A grafika egy az egyben focilátványt nyújt, gyakorlatilag többet kívánni nem is nagyon érdemes. Az emberek mozgása, az időjárás, és az előre letárolt animációk mind-mind mai színvonalon mozognak, és még újdonságokra is akadunk benne. Egy kellemes fociprogram, se több, se kevesebb, de rosszul nem fogsz járni vele. Ha az EB is csak ennyire lesz jó, nyert ügyünk van.

B



MARTIN BELESZÓL!

Valószínűleg ezzel a game-mel egy percet sem fogok játszani, de így B tesztje alapján ez az országok közötti netes versengés – eredményhirdetéssel – baromi jó ötletnek tűnik. Ha vágnám a focijátékokat, tuti biztos nyomnám előre Magyarországot, mint az állat: legalább a Mátrixban legyünk jó focisták, ha már a valóságban csak egy csomó milliókat a nagy büdös semmiért kaszáló, beképzelt, gizda, megszédült sportolóval, meg egy pár dilettáns vezetőedzővel tudunk „büszkélkedni".

UEFA EURO 2008

EA
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 - 6 játékos (4 online) memóriakártya 8 mb, multi tap
PS3	1 - 4 játékos (2 - 8 online)
X360	1 - 4 játékos (2 - 8 online)

✔ ötletes netes funkciók (pl. battle of the nations), korrekt megvalósítás
X kicsit lassú

PS2 PS3 X360
8.5 pont


GOD OF WAR®
CHAINS OF OLYMPUS


R8
GRAN TURISMO 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR
Prologue™

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY VÉGIGJÁTSZÁS (PS2, PSP, WII)

A lenti végigjátszás a játékmenetet tekintve egymástól semmiben nem eltérő PS2-es és PSP-s verziókra vonatkozik. **A csak a Wii-s verzióra jellemző módosulásokat vastag betűvel kiemelve találod.**

IRÁNYÍTÁS

PS2:

X:	ugrás / úszásnál felszínre emelkedés
Négyzet:	mágneshorgony / úszásnál merülés
Háromszög:	interakció / úszásnál, kapaszkodásánál gyorsítás / utolsó esélyes kapaszkodás
Kör:	guggolás / vetődés
L1:	automata célzás
L2:	kamera középre helyezése
R1:	lövés
R2:	perem megragadása (az automatikus megragadás kikapcsolása esetén) / séta (tartsuk lenyomva mozgás közben)
R3:	kézi célzás mód
Bal analóg kar:	Lara mozgatása (úszás közben is)
Jobb analóg kar:	kamera forgatása / célpont mozgatása (automata célzásnál)
Start:	szünet menü
Select:	leltár
Lefelé d-pad:	kis életerő csomag
Felfelé d-pad:	nagy életerő csomag
Jobb és bal d-pad:	fegyverek váltogatása

PSP:

X:	ugrás / úszásnál felszínre emelkedés
Négyzet:	gyorsítás / mágneshorgony
Háromszög:	interakció / kamera középre helyezése / utolsó esélyes kapaszkodás
Kör:	merülés / guggolás / vetődés
R:	lövés / kamera forgatása jobbra, fegyverek váltása
L:	kamera forgatása balra
L + R:	célpont befogása / váltás a célpontok között
Analóg kar:	Lara mozgatása
Start:	szünet menü
Select:	leltár
Lefelé d-pad:	kis életerő csomag
Felfelé d-pad:	kézi célzás ki-bekapcsolása
Bal d-pad:	mágneshorgony
Jobb d-pad:	fegyverek váltogatása

WII:

A:	ugrás / úszásnál felszínre emelkedés
Nunchuk lefelé rántása:	mágneshorgony
Nunchuk oldalra rázása:	gyorsítás úszás, kapaszkodás közben / oldalra vetődés
Felfelé d-pad:	interakció
Lefelé d-pad:	guggolás
Bal d-pad:	zseblámpa
Jobb d-pad:	fegyverek váltogatása
Z:	automata célzás
C:	kamera középre helyezése
B:	lövés / úszásnál merülés
Nunchuk analóg karja:	Lara mozgatása
C + Wiimote:	kamera forgatása / célpont mozgatása (automata célzásnál)
1:	szünet menü
2:	leltár
-:	kis életerő-csomag
+:	nagy életerő-csomag

VÉGIGJÁTSZÁS

Los Alamos, Új-Mexikó, 1945. Egy meteorit csapódik a földre, pusztítást és rombolást hozva magával. Széteső maradványaiból egy furcsa, szárnyas lény kel életre, és baljósan repül tova.

PERU
1.1 MOUNTAIN CAVES (HEGYI BARLANGOK)

Leletek (Artifacts):	3
Ereklyék (Relics):	1
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward – csak a WII-s verzióban):	**0**

Calcutta, Imperial Hotel. Lara Croft éppen egy sikeres expedíció fáradalmait piheni ki. A hotel előcsarnokában feltűnik Larson, aki egy laptopon közvetíti a Natla Technologies tulajdonosa, Jacqueline Natla által hősnőnknek tett ajánlatot: találja meg az Atlantiszi Sciont, melyhez tálcán nyújtja neki a Lara és apja által régóta keresett Vilcabamba perui helyszínét. A csupán a kalandokért élő régészhölgy most már ha akarna, sem tudna nemet mondani...

A Vilcabambát rejtő barlangrendszer bejárata alatt állsz. Lara perui kísérője egy létrán mászik fel a platóhoz, ám az összetörik, így egy másik úton kell feljutnod. Az összeomlott híd bal oldalán levő sziklafalon kell kezdeni a mászást: ugorj fel a peremre, majd oldalazz jobbra átugorva a folytonossági hiányt. Most ugorj a Lara háta mögött levő havas platóra, onnan a szomszédos kőperemre. Itt irány a felső szint, majd a magasban látható kampó segítségével a mágneshorgonyt használva vetődj át a szemben levő platóra. Nyomd meg a kör alakú kapcsolót.

A nagy kőkapuk kitárulnak. Négy farkas rohan elő a barlangból, és leterítik a jobb sorsra érdemes kísérőt. Larának az ordasok elintézése viszont csupán rutinfeladat.

Miután a nagy kapu bezárult hősnőnk mögött, nincs más hátra, mint előre. A nagy padlókapcsoló után aktiválódó tüskéket vagy sorozatos bukfencekkel, vagy a fejed felett levő kar meghúzásával állíthatod meg teljesen. A folyosó végén haladj el a nagy kőfal mellett, tovább, fel a lépcsőn, majd balra. Ugorj át a fapalánkon, majd megfordulva a fent látható kiszögellésre. Szökellj végig a platformokon egészen a lejtős részig, ahol hosszan lecsúszva és előreugorva veheted fel az első Leletet (1/3). Az üreg kijáratából ugorj le a lenti havas párkányra.

Lődd le a denevéreket, a bal oldali nyitott rész végén felmászva egy sötét alkóvban nagy életerőcsomagot találsz. Térj vissza, ahonnan jöttél, majd továbbhaladva újabb denevéreket tehetsz el láb alól. Egy nagy, üreges barlang bejáratához érsz. Csússz le a lejtőn, majd dobd ki a horgonyt a mennyezeten látható kampóba. Némi lengés után ugorj a szemben levő párkányra, oldalazz balra, majd megfordulva ugorj az oszlopra. Itt haladj jobbra, ess le, kapaszkodj végig a sarkon, majd ugorj a hátad mögött levő platformra. Vedd fel a második Leletet (2/3). Most a párkányok segítségével juss le a barlang aljára. Irány a balra levő ajtó, mely a mellette levő kar meghúzásával nyitható. **WII: egy forgatós puzzle-lel van dolgunk. A helyes sorrend: a felső a fej, a középső a ló, az alsó pedig egy félhold alakú ábra. Amint a hármat sikerül sorrendbe tenni, a zár kinyílik.**

Egy nagy barlangba értél, amelyben két függőhíd van. A jobbra vezető párkányon indulva és a hídon áthaladva utóbbi leszakad, két farkassal kell megküzdened, akiket a párkányról is elintézhetsz. A sarokból vedd fel a kis életerőcsomagot. Jobbra már láthatod a harmadik Leletet, de az innen nem érhető el. Mássz fel a másik leszakadt függőhídon, majd jobbra fel a fali párkányokon. Ugorj a mögötted levő oszlopra. Kapaszkodj körbe, majd ugrás a kis üregbe, ahol egy kis életerőcsomagot találsz. Juss vissza a második hídhoz és menj át rajta.

Továbbhaladva egy nagy terembe jutsz, amelynek a mennyezetét borostyán borítja. Előreszaladva dobd ki a horgonyt a terem plafonja közepén lógó kampóba. Még ne menj tovább, hanem ugorj be a balra látható üregbe a nagy életerőcsomagért. Már innen fentről is kilőheted a lent rohangáló medvét, majd ess le a barlangjába. A fali párkányoktól jobbra egy kis alagút vezet egy karhoz, melyet meghúzva kinyílik egy kőajtó. Itt leugorja jutsz el a korábban látott Lelethez (3/3). A farkasvermen át juss vissza a medve barlangjához, és most ugorj a horgonnyal a túloldalra. Haladj végig a lépcsőkön és a folyosón, majd fordulj jobbra. A bal szélső oszlop mögött nagy életerőcsomagot találsz. Továbbmenve ugorj át a rúdon, mássz át az omladékos falon, és balra egy hatalmas bejárati csarnokba érsz.

Szaladj át bukfencekkel a tüskékkel szegélyezett úton. A padlókapcsolóra lépve a nagy ajtók megremegnek, de a két zár nem engedi kinyílni őket. Indulj balra fel a fali párkányokon. Odafent a szűk ajtónyílás mögé szaladva lődd le a feltűnő farkast. Az itteni zárat egyelőre hagyd, mivel időkapcsoló van rajta, először a jobb oldalival kell elbánni. Menj tovább a párkány végén, és a három rúd segítségével ugorj át szembe. Az újabb két farkas leküzdése után a folyosó végében levő szikláról indulva ugorj fel a két fali párkányon, hátra a mozgó rúdra, onnan pedig a kapcsolóra. Most ugorj le a padlókapcsolóhoz, és mássz fel gyorsan a másik oldalra. Juss fel a kapcsolóig a fali párkányokon, húzd meg és siess vissza le. A padlókapcsolóra lépve a nagy kapuk kitárulnak.

Állj! Mielőtt belépnél Vilcabambába, megszerezheted a pálya egyetlen Ereklyéjét. Juss vissza a jobb oldali kapcsolóhoz, és ugorj rá a rúdra. Ám még mielőtt az teljesen elfordulna, ugorj le róla a kőfal sarkán látha-

tó párkányra. Kapaszkodj balra, ugorj át a rúdon, onnan tovább a fali párkányra, fel, vissza a következő rúdra, majd onnan a szemben levő párkányra. Itt találod a Palackorrú Delfin Ereklyét (1/1) (Killer Whale Bottle). **WII: kalapáccsal kell kiszedni az Ereklyét a falból.** Mássz le a nagy ajtóhoz, majd irány Vilcabamba!

1.2. CITY OF VILCABAMBA (VILCABAMBA VÁROSA)

Leletek (Artifacts):	1
Ereklyék (Relics):	0
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	**1**

A lépcsőn fölfelé indulva öld meg a mackót, majd tovább az oszlopokhoz. Azokon keresztülugrálva (ha leesnél, fel tudsz mászni a párkányokon) eljutsz Vilcabamba elveszett városába. Menj le a lépcsőn és lődd le a két farkast. **WII: Jobbra, a harmadik oszlop mögött találod a pálya egyetlen Ledörzsölős jutalmát (1/1): a Puma Lelkét (Soul of Puma).** Leszaladva a térre újabb medvét kell elintézned, majd ugorj a medencébe. A vízi járatban gyorsan kell úsznod először jobbra, át a törmeléken, majd egyenesen a karig, amelyet meghúzva kinyílik a feletted levő csapóajtó. Kimászva az egyik falusi kunyhóban találod magad. Húzd meg a bal oldali falon látható kart, mire kinyílik az udvarra vezető rácsos ajtó. Ne menj ki, hanem fel a lépcsőn, ugorj át a túloldalra. Fuss végig az összedőlő állványon, a szemben levő párkányra ugorva egy kis életerőcsomagot találsz. Odalent húzd ki a kiszáradt testet tartalmazó rácsos ládát az üregéből, az így kitáruló járat egy titkos szobába vezet. Balra hátul a Falu Kulcsát (Village Key) találod. Húzd be kintről a ládát, majd mássz fel róla ezen helyiség emeletére, a borostyánnal borított alkóvban kis életerőcsomagot és sörétes puska töltényt találsz. Menj vissza a kunyhó fő helyiségébe, lődd ki a zárat, és az udvarra kifutva balra, a két kunyhó mögött használhatod a Falu Kulcsát. Az ajtó kinyílik. Ám mielőtt távoznál, húzd ki a nemrég használt ládát a kunyhóból, told az udvaron látható oszlop mellé, és a tetejéről ugorj az oszlopra. Az oszlop tetejéről ugorj az alacsony kőfalra, onnan a kiálló rúdra, majd a kis párkányra. Lődd le a két denevért, majd nekifutással a horgony segítségével lendülj a szemben levő párkányra. Oldalazz balra, ugorj keresztül a két rúdon, és a vízeséshez jutva felveheted a pálya egyetlen Leletét (1/1). Egy elegáns fejessel ugorj le a medencébe, majd hagyd el az udvart.

A kijárati ajtón távozva lődd le a farkast, a sötét folyosón átmenve újabb kettő támad Larára. A lépcsők egy gigantikus szertartási épülethez vezetnek, melynek óriási ajtaja zárva van. Oldalt két kisebb ajtót látsz. Kezdd a bal oldalival. **WII: vedd fel a fogaskereket, tedd a zárba, rendezd köré a kicsiket, és húzd meg a kart. Az ajtó kitárul.** Menj fel a lépcsőkön, tovább felfelé a medencés teremben. Ugorj jobbra a platformra, onnan átlósan a párkányra, oldalazz jobbra körbe a sarkon, majd ugorj a hátad mögött levő ajtónyílásba. Fuss végig a járaton, a medence feletti párkányra érve lődd le a támadó denevéreket, ugorj át szembe, majd továbbhaladva az egyik ajtónyitó zárszerkezet felett találod magad. Ugorj a kiálló fémpalánkra, mire az elfordul, a zár pedig kinyílik. Ugrálj le innen a jobb oldali ajtóig. Odakint menj a jobb oldali ajtóhoz. Vedd fel a fogaskereket a földről, tedd a helyére, rendezd köré a kicsiket, és miután összekapcsolódtak, húzd meg a kart. A kitáruló ajtón bemenve a korábbi medencés szoba ikertestvérébe jutsz, csak az elrendezése más. A medence alján kis életerőcsomagot találsz. Kimászva ugorj a szemben levő fali párkányra, oldalazz jobbra, és ugorj az eggyel feljebb levő párkányra. Itt kapaszkodj jobbra, majd ugorj hátra az ajtónyílásba. A medencés terem felett vagy. Szaladj végig a járaton, lődd le a denevéreket, majd ugorj a szemben levő párkányra. A korábbival megegyező módon kapd el a zárszerkezet fémlapját, hogy az kinyíljon. A nagy kapu szárnyai recsegve kitárulnak. Juss le az épület aljához, és lépj be.

Menj végig a folyosón, ugorj át a lyukon. Továbbhaladva csússz le a lejtőn, és a rudat elkapva ugorj át a túloldalra. Kapaszkodj fel az omladozó tákolmányon, majd a rúd tetejére ugorva teremj a túloldalon. Ha fel akarod fedezni a lenti gödröt, ess le. Itt ugyan meg kell küzdened egy farkassal, de ennek a jutalma egy sörétes puska lőszer. Húzd ki a ládát az üregéből, és told a lejtő melletti sarokba. Rajta keresztül fel tudsz mászni a felső szintre, majd ugorj tovább a póznát használva. Továbbmenve balra hamarosan egy újabb meredélyhez érkezel: ugorj a szemben levő párkányra, majd jobbra oldalazás után juss le a gödör aljába. Az ellenkező oldalon levő kőrakásról ugorj a fenti párkányra, és oldalazz jobbra. Ugorj a rúdra, majd a szemben levő párkányra. Kapaszkodj jobbra egészen a fapalánkig. Amikor a kilövődő tüskék egy sorozata véget ért, gyorsan húzd fel magad, majd ugrálj tovább a pózna tetején. A járat végén az Elveszett Völgy vár.

1.3 LOST VALLEY (ELVESZETT VÖLGY)

Leletek (Artifacts):	2
Ereklyék (Relics):	1
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	**0**
Fegyver:	Sörétes puska (Shotgun)

Egy óriási barlangba érkezel, amelyben egy hatalmas vízesést, jobbra pedig egy gigantikus fogaskerekes szerkezetet látsz. A lépcsőn lemenve intézd el a két farkast, majd vedd fel a kis tó bal szélén heverő fogaskereket. Most ugorj a vízbe. A víz alatt találsz egy alagutat, mely egy kis életerőcsomaghoz vezet. Miután felvetted, ússz vissza, és irány a kis tó bal oldalán induló párkánysor. Haladj felfelé rajtuk, vedd fel a sörétes puska lőszert, majd juss vissza a vízhez. Mássz fel a jobb oldali létrán a legalsó fogaskerékhez. Tedd a helyére a lent talált fogaskereket, és húzd meg a kart. **WII: tedd a nagy fogaskereket középre, és rakosgasd köré a kicsiket úgy, hogy létrejöjjön a kapcsolat. Húzd meg a kart.** A szerkezet középső része működni kezd! Ugorj rá a jobb oldalon meginduló keréken forgó rúdra, onnan a következőre, majd a létrára. Azon felmászva újabb zárhoz érsz, amelyhez egyelőre nincsen fogaskereked, így ugorj a zár mellett induló fali párkányra. Kapaszkodj jobbra, körbe a sarkon, ugorj eggyel feljebb, majd át a hátad mögött levő állványzatra. Innen irány a balra levő fali párkány, oldalazz jobbra. A végén ess le, és kapd el az alattad levő kis üreg szélét, amibe bemászva egy nagy életerőcsomagot vehetsz fel. Csússz le a kijáraton a központi udvarra, majd a létra segítségével juss el arra a pontra, ahonnan beugrottál a kis üregbe. Most viszont ne ess le, hanem ugorj az eggyel feljebb levő párkányra, onnan pedig a hátad mögötti kötélre. Lengés után ugorj a szemben levő párkányra. Kapaszkodj jobbra, majd ugorj a barlang bejárata feletti párkányra. Ess le. Egy fapallóra érkezel, melyen az ütéstől lecsapódik a jobb oldalon látható létra. Egyelőre ne erre indulj el, hanem a barlangbejáraton. A nagy kőtömb után egy medve támad rád. Miután elintézted, egy furcsa fatákolmányhoz jutsz. Oldalt mássz fel a tetejére, és vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert. Most fordulj a fal felé, ugorj a fenti párkányra, onnan az oszlopra, majd a következő oszlop tetejére. Innen teremj a szemben levő nyílásban. Csússz le a lejtőn, majd irány a jobb oldali nyílás és a lépcsők. Utóbbi tetején sörétes puska lőszer hever (melyet valószínűleg még nem tudsz felvenni, mivel a hozzávaló fegyvert még nem szerezted meg, és Lara csak limitált számú töltényt tarthat magánál). Csússz le a lejtőn, és ugorj a szemben levő párkányra. Oldalazz jobbra, és ugorj egy kis platformra, ahol újabb sörétes lőszer hever. Most ugorj a jobbra levő rúdra, onnan pedig a kőperemre. Tovább a feletted levő párkányra, azon végig balra a sarkon túl, és át a balra levő platformra. Lődd le a denevéreket és vedd fel a nagy életerőcsomagot. Mielőtt továbbmennél, ess le a platform oldalán levő párkányig, majd még egyszer a lenti alkóvba. Vedd fel a kis életerőcsomagot, és juss vissza a fenti platformra úgy, ahogy jöttél. Szaladj be a járaton. Amikor a fapalánkokhoz érsz, az leszakad Lara alatt, és egy másik alagútban találod magad, mely egy hatalmas térséghez vezet.

Meg kell küzdened a támadó raptorokkal, szám szerint hattal. Csel: állj a jobb oldali sziklák tetejére, ahonnan kényelmesen kilőheted őket, miközben ők képtelenek elérni Larát.

Az utolsó raptor jobb létre szenderülésekor további vörös hüllők tűnnek fel – menekülve. Mögöttük csattogtatja a fogait Lara hagyományos, ősi ellensége, a félelmetes Tyrannosaurus Rex, aki néhány raptor után hősnőnket nézte ki vacsorára. Elő a pisztolyokkal!

Némi ütemes gombnyomkodós rész következik, majd a konkrét küzdelem. A T-Rex legyőzésének titka, hogy néhány adrenalin félreugrással a tért övező három tüskébe kergesd a hüllőt. *Az adrenalin támadás PS2-n és PSP-n: lődd az ellenfelet, míg a piros csík fel nem töltődik. Amikor belassul a kép, PS2-n és PSP-n a kör és a bal / jobb analóg kar valamelyik irányba történő billentésével ugorj oldalra. Egyfolytában tartsd lenyomva a célzás gombot (PS2: L1, PSP: L.) Az ellenfélen két szürke célpont indul egymás felé, amikor összeérnek, egy piros célkeresztet kapsz, ekkor kell lőni.* ***WII: miután a sorozatos lövésekkel feltöltötted az ellenfél piros csíkját, a Nunchuk rázásával és az analóg kar bármely irányba történő tolásával ugorj oldalra, majd célozz az ellenfélen megjelenő célpont közepébe.*** De sima adrenalin támadásokkal sem nehéz legyőzni, sőt sima pisztollyal is lehetséges, de utóbbit nem ajánlom, mivel igen hosszadalmas és életerőcsomag-igényes. Mikor teljesen nullára redukáltad a T-Rex életerejét, újabb ütemes gombnyomkodó rész következik, majd annak sikeres teljesítése után a csata véget ér; a T-Rex testével kidöntötte a szertartási épület falát.

Ha eddig nem vetted volna magadhoz mindet, a harcmezőn hever néhány felszedhető tárgy: a T-Rex élettelen teste mellett egy kis életerőcsomag, jobbra indulva, a pálmafák alatt 50 kaliberes pisztolytöltény, továbbhaladva még egy. Most a hüllő fején keresztül mássz be a kis szertartási épületbe, amelyben egy vízzel teli medence vár rád. Ám még mielőtt beleugranál, vedd fel a második fogaskereket a szemben levő platformról. Ugorj a vízbe, az alagúton átúszva mássz ki az omladozó toronyba.

Mássz fel a rúdon, ugorj a platformra, onnan a balra levő párkányra. Ugorj eggyel feljebb, majd átlósan a kis párkányra, onnan a pózna tetejére, utána a túloldalon levő párkányokra. Juss fel rajtuk, végül ugorj a kifelé vezető ajtónyílásba. Odakint jobbra indulva vedd fel a kis életerőcsomagot, majd haladj tovább a

felső szinten. Óvatosan ugrálj át a rések fölött; ha leesnél, akkor a medencés szertartási épületen át kell visszajönnöd a kiindulóponthoz. A végén ugorj a póznára, onnan pedig a felső sziklás járatra. Ezen átszaladva irány a jobbra levő két fali párkány, majd a faállványzat. Csússz le, kapd el a póznát, amin felmászva ugorj a szemben levő kőfalra. Annak a másik oldalán vedd fel a kis életerőcsomagot, és továbbmenve újabb járatba jutsz. Még ne ugrálj fel a jobbra látható fali párkányokon, hanem menj ki a barlang kijáratán, és ess le a lenti faállványra, melyen újabb kis életerőcsomag hever. Innen a földre ugorva arra a területre érkezel, amelyen a raptorokkal küzdöttél, és ahova a T-Rex csata után már nem lehetett visszatérni. Ha még nem tetted volna, gyűjtsd be az itt heverő tárgyakat: balra, a kőoszlopok alól a nagy életerőcsomagot, a barlang bejáratától balra az 50 kaliberes pisztolytöltényeket, a kis vízesés alól a kis életerőcsomagot, a másik két vízesés elől pedig egy másik kis életerőcsomagot. Most menj vissza, ahonnan jöttél, és a barlang fali párkányán át mássz a felső kijárathoz. A félig összetört függőhídon átugorva és egy kis, kövezett térségre érkezve vedd fel a nagy életerőcsomagot. Indulj el a külső fal párkányain a balra látható emelvény felé: kapaszkodj meg az elsőn, ess le, kapaszkodj balra, ugorj a kis párkányra, tovább balra, majd ugorj átlósan a szomszédos párkányra. Haladj balra túl a sarkon, ugorj fel, majd hátra, kapaszkodj jobbra, fel és megint jobbra, majd fel a kis torony tetejére. Ennek a túlsó pereméről ugorj át a lejtő fölött a másik torony tetejére, amelynek jobb oldalán leesve egy kis alkóvba érkezel, ahol felveheted a pálya első Leletét (1/2). Juss vissza, ahonnan jöttél, csússz le a lejtőn, ugrálj keresztül a rudakon, majd menj át a bejárati nyíláson. A résen leesve egy homályos alagútban vagy. Az elágazásnál haladj balra. A kőlejtőhöz érkezve csússz le, ragadd meg a szemben levő fali párkányt, onnan a hátad mögött levő párkányt, majd jobbra kapaszkodva teremj a lenti faállványon. A kövezett járat két facsúszdához vezet. Csússz le az elsőn, ugorj a jobbra levő párkányra, kapaszkodj balra, ess le a második csúszdára, onnan kapd el a szemben levő párkányt. Ugorj fel, oldalazz jobbra, majd kapd el a kijárat peremét. A kőlépcsőkön át juss vissza ahhoz a barlanghoz, ahol legyőzted a medvét. Ám még mielőtt leugranál, ess le a nyílásba, onnan pedig a lejtőn csússz le egy kis alkóvba. Vedd fel a kis életerőcsomagot. Itt láthatod a második Leletet, melynek megszerzéséhez menj vissza a kis barlangba. Mássz fel a központi emelvényre, ugorj a lejtős faállványzatra, majd a szemben levő párkányokra. Oldalra kapaszkodva, a sarkon túl be tudsz ugrani egy kis alkóvba a második Lelet (2/2) megszerzéséhez. Ezután menj vissza a hatalmas barlangba, a nagy vízeséshez.

Ugorj hosszan a balra levő rúdra, onnan a túlsó járatra. A lépcsőn túl ugorj át a rohanó folyó felett, majd fel a jobbra induló párkányokon. Ugorj a faállványra, és mielőtt folytatnád az utat, a pisztollyal lődd ki a veled szemben levő hidat tartó kötelet. Az leszakad, ám egy rúd a helyén marad. Az oldalsó párkányról ugorj rá, onnan tovább a túloldalra, és két jobbra kanyar után a mágneshorgonnyal kapd el a magasban látható kampót. Némi lengés után ugorj a fahídra. Innen irány a jobbra levő párkány, amin oldalazz balra a sarkon túl, ugorj kétszer fel, majd a kis sarokról átlósan egy kis építményre. Juss el a függőhídig. Átmehetsz rajta, vagy ha ellövöd a tartóköteleket, akkor a horgonnyal kell átlendülnöd a szemközti kőplatformra. Vedd fel a harmadik fogaskereket, és lődd le a denevéreket. Ha eddig nem tetted volna, most lődd szét a hidat tartó kötelet, és a horgonnyal ugorj a híd szemben lelógó maradványára. Kerülj egy szintre az oldalra látható kis nyílással, ugorj oda és mássz be. Ez a kis alagút a vízesés mögé vezet, ahol egy kis életerőcsomagot, és magát a sörétes puskát találod. Most a bal oldali fal mellől ugorj a szemben levő rúdra, onnan a két vízesés közti párkányra. Juss át a jobb oldalra, majd innen a hátad mögött levő kőplatformra. Menj be az ajtónyíláson, fordulj jobbra, és irány a lenti kar, melyet meghúzva kinyílik a víz alatti kapu.

Ugorj le a folyóba, mely elsodor egészen a lenti kis medencéhez. Kimászva lődd le a két farkast, majd a létrán mássz fel oda, ahol a második fogaskereket tudod a helyére tenni, aztán húzd meg a kart. **WII: a szokásos fogaskerekes rejtvényben tedd a helyére a nagy fogaskereket, rendezd köré a kicsiket, és húzd meg a kart.** A nagy szerkezet újabb része indul be. Indulj jobbra, ugorj a fenti faállványra, onnan pedig a forgó platformon keresztül a harmadik fogaskerékhez. Tedd a helyére, és húzd meg a kart. **WII: tedd a helyére a nagy fogaskereket, rendezd köré a kicsiket, és húzd meg a kart.** A szerkezet teljes egészében mozgásba lendül, és a vízzáró gát odalent a helyére csúszik. Ne ugorj le a medencébe, hanem juss vissza a terem azon szemben levő pontjára, ahonnan a medvés barlang felé indultál. Haladj tovább a rúdon keresztül a túloldalra, majd ugorj a most már nem sodró vizű folyóba. A víz alatt jobb oldalon egy alagutat találsz, mely a pálya egyetlen Ereklyéjéhez (1/1), a Kero Korsóhoz (Kero Mug) vezet. Ússz vissza, és mássz ki elöl, a jobb oldalon. Ugorj le a kis medencébe, és mássz ki a nagy bejáratnál, melyet eleddig a vízesés szigetelt el. Qualopec Sírja a következő megálló.

1.4 THE TOMB OF QUALOPEC (QUALOPEC SÍRJA

Leletek (Artifacts):	2
Ereklyék (Relics):	0
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	**1**

A megnyílt ajtó Qualopec sírja hatalmas bejárati csarnokához vezet. Elindulva hamarosan egy nagy gödörhöz érsz. **WII: még ne menj tovább, hanem ess le, a túlsó végében találod a pálya egyetlen Ledörzsölős jutalmát (1/1), a Termékenység Istene (Fertility God) képét, melyet a régészkanállal tudsz magadhoz szólítani. Mássz vissza fel.** Ugorj az első pózna tetejére, onnan a kiálló rúdra, a két következő póznára, majd a fali párkány segítségével a túloldalt folytatódó folyosóra, mely a bejárati csarnokhoz vezet.

Három ajtónyílást és egy, a mennyezetről lelógó súlyféleséget látsz. A szemben levő vezet Qualopec sírjához. Túl könnyűnek tűnik a megoldás? Az is: beszaladva egy hatalmas kőgolyó indul el dübörögve, mely elől rohanj ki. A kőgolyó összezúzza a központi platformot, és a plafonról lelógó súlyt is elmozdítja, továbbá odalent egy magas faállvány válik láthatóvá. A bejárati nyílásra három súlyos vasrács ereszkedik. Célozz a fenti súlyra, és húzd meg a ravaszt: az leesik, egy másik faállványt fedve fel. Ess le, és told a kis ládát a kőomlás széléhez, a fali párkányok alá, így könnyen ki tudsz majd mászni innen. Aztán ragadd meg a sír bejáratához közelebbi faállványt, és húzd arra a pontra, ahonnan odafent be tudsz ugrani az ajtónyílásba. Vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert, és mássz fel.

A központi platformról ugorj a faállvány tetejére, onnan pedig a fehér, mohával övezett fali párkányra. Indulj a bal oldali fali párkányon, oldalazz balra a sarkon túl, ugorj fel, majd jobbra a szobor oldalára. Mássz a tetejére, onnan ugorj az oszlopra, majd a bejárati nyílás tetejére. A mágneshorgonnyal lendülj keresztül a mennyezeten látható két kampón, és a túloldalon levő kis üregben húzd meg a kart. Felemelkedett az első vasrács, mely Qualopec sírjának bejáratát őrizte. Juss vissza a központi platformra.

Ess le, a faállványt told kicsit arrébb, a barnás, kör alakú részre. Mássz fel, és a segítségével ugorj be az ajtónyílásba. A folyosó hamarosan egy csapdákkal teli gödörhöz érkezik. A falból kilövődő tüskéket elkerülve ugorj a rúdra, majd ess le. Odalent sörétes puska lőszert találsz. Mássz vissza, és ismét ugorj a rúdra, majd tovább a szemben levő párkányra. Kapaszkodj balra, ugorj a következő párkányra, hátra, majd jobbra, és a kis létraszerűségen át a következő párkányra. Közben próbáld elkerülni a tüskéket! Ugorj a pózna tetejére, majd a folyosó folytatódó részére. Továbbhaladva vedd fel a két kis életerőcsomagot, juss át a tüskéket lövöldöző járaton, és egy nagy, omladozó terembe jutsz. A mágneshorgonnyal lendülj a szemben levő, törött lépcsősorra. Innen még nem tudod elérni a szemben látható kart; helyette ugorj a balra levő rúdra, majd a fali párkányra. Mássz fel a rozoga faállványzatra, a jobb oldali platformról vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert. Menj vissza, majd ugorj a fali karra, mely felnyitja a második vasrácsot a bejárati csarnokban. Ess le, és juss vissza a központi csarnokba ugyanazon az úton, ahol jöttél.

Ismét ess le a gödörbe, és ragadd meg a korábban használt faállványt. Húzd át a másik oldalra, majd vonszold mellé a másik állványt is. Így a kettő segítségével be tudsz ugrani a másik ajtónyílásba. Miután ez megtörtént, indulj el a folyosón, ahol hamarosan egy gödörhöz érkezel. Még ne ugorj rá a póznára, hanem ess le. A második pózna mögött találod az első Leletet (1/2). Mássz ki, ugorj a póznára, tovább a bal oldali párkányra, majd a tüskecsapdán keresztül a következőre. Ess egy szinttel lejjebb, majd ugorj keresztül a másik pózna tetején. Most mássz ki innen a fali párkány segítségével. A folyosón továbbmenve egy nagy terembe jutsz, szemben egy kar látható. Vedd fel a sörétes puska lőszereket balról, majd a kar felé indulva leomlik alattad a padozat. Odalent lődd le a támadó két farkast, majd a farámpán felmenve húzd ki a ládát a falból, és lökd le a földre. Húzd a bal oldali kőoszlop mellé, és ugorj róla a fali párkányokra, majd a hátad mögött levő póznákra. A túlsó kőoszlop párkányán megkapaszkodva oldalazz jobbra, majd a rúdon keresztül ugorj a fali párkányokra. Kapaszkodj fel, oldalazz jobbra és ugorj a hátad mögött levő póznára. Mássz fel, és ugorj innen a karra, mely az utolsó vasrácsot is kinyitja. Még ne ess le, hanem kapaszkodj jobbra, ugorj a rúdra, onnan a szemben levő párkányra. Felmászva a kis rejtett alkóvban találod a második Leletet (2/2). Miután felvetted, ugorj innen a lenti ajtónyíláshoz. A folyosóra kimenve győzd le a támadó raptort, majd térj vissza a központi terembe.

Végre beléphetsz Qualopec sírjába!

Lara odamegy Qualopec mumifikálódott testéhez, és elkezdi olvasni a hieroglifákat, melyekből kiderül, hogy Qualopec az ősi Atlantisz egyik uralkodója volt. A királyt őrző egyik szörnyeteg felmordul. Hősnőnk elveszi az oltárról a Sciont, mire a föld megrázkódik, a sír összeomlani készül.

Ideje felvenni a nyúlcipőt! Rohanj ki, amerről jöttél.

Hősnőnknek az utolsó pillanatban sikerül kimenekülnie az összeomló sírboltból. A vízből kimászva Natla egyik bérence, Larson vár rá, aki el akarja venni tőle a vérrel-verejtékkel megszerzett Scion-darabot. Larát persze nem abból a fából faragták, hogy ezt hagyja: némi akciódús, időzített gombnyomkodós tusakodás után Larson kiütve és elnyúlva marad a földön.

Lara megtudja Larsontól, hogy Pierre DuPont a rivális archeológus, aki szintén a Scion nyomait kutatja. Hősnőnk egy rá jellemzően stílusos módszerrel bejut a Natla Technologies központi irodaépületébe, ahonnan információt szerez Pierre-re és Larsonra vonatkozóan. Kiderül, hogy DuPont felfedezett egy titkos, földalatti komplexumot a görögországi St. Francis's Folly kolostor alatt, mely a Scion második darabjának lelőhelyéhez vezet...

GREECE (GÖRÖGORSZÁG)
2.1. ST. FRANCIS'S FOLLY (SZENT FERENC KOLOSTORA)

Leletek (Artifacts):	6
Ereklyék (Relics):	0
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	**0**

Lara tovább olvassa apja feljegyzéseit, és rájön, hogy az már ismerte Szent Ferenc kolostorának feltételezett jelentőségét. Az épület bejárata előtt Pierre szétdobált konzervdobozai hevernek. Hősnőnk belép az ajtón.

(A római katolikus Assisi Szent Ferenc a ferences rend alapítója volt, 1182 és 1226 között élt. Egy kolostor építése valóban megkezdődött, mely igen költséges munkálatok később abbamaradtak, de az épület valódi rendeltetését ma is homály fedi.)

Lődd le a támadó két oroszlánt.

Hirtelen kitárul egy ajtó a magasban, és megjelenik Pierre DuPont. Lara figyelmezteti, hogy Natla nem tartja magát a megállapodáshoz, ám Pierre is megegyezett vele. Egymás riválisaiként keresik tovább a Sciont. A szócsata után a francia eltűnik.

Egy hatalmas teremben vagy, melyben nyolc hatalmas oszlopot, két ajtónyílást és egy padlókapcsolót látsz. Szaladj a bal oldali oszlopsor utolsó tagjához, és ugorj fel a résig. Kapaszkodj jobbra, ugorj eggyel feljebb, megint oldalazz jobbra, majd mássz az oszlop tetejére. Ugorj a bal oldali oszlopsor következő tagjára, kapd el a rést. Oldalazz jobbra, ugorj kettővel feljebb, majd ugorj hátra, a másik oszlopsor valamivel alacsonyabb tagjára. Húzd fel magad a tetejére. Ugorj a második legmagasabb oszlopra, kapd el a rést, és kapaszkodj körbe. Ugorj fel és kapd el következő repedést, majd mássz az oszlop tetejére. Ugorj a bal oldali platformra. A vasrácsok között bemenve a görög hős, Perzeusz egyik freskóját látod a földön, melyet igyekezz megjegyezni vagy lerajzolni. Jobbra néhány vasrúd mögött egy Lelet csillog.

(Perzeusz, Zeusz fia a mitikus Medúza legyőzője, mely harcban az istenektől kapott fegyverekkel diadalmaskodott. A freskón egy északi csillagkép rajza látható, mely konstellációt Perzeuszról neveztek el.)

Gyere ki, ugorj a balra látható platformra, onnan pedig a mágneshorgonnyal lendülj a szemben látható alkóvba. Hátul egy nagy Perzeusz freskó látható, tíz csillaggal, melyek a padlólapra lépve világítani kezdenek. Körbe továbbhaladva egy masszív kőtömb zárja le a járatot, melyen ugyancsak egy freskó látható, amire két csillagot festettek: az egyik Perzeusz tőrén, a másik pedig a Medúza fejének közepén van. Menj vissza az előbb látott ábrához, és az R3 lenyomásával manuális célzásra váltva lődd ki ezt a két csillagot. **WII: állj az ábra előtti fehér lapra, és a Wiimote segítségével kösd össze azokat a csillagokat, melyeket a korábbi freskón láttál**. A nagy kőajtó kitárul. A mágneshorgonnyal ugorj a jobb oldali kis platformra, onnan a következőre. A vasrácsok közé befutva újabb Perzeusz freskót látsz, melyen most négy csillag világít. Jegyezd meg őket: egy-egy Perzeusz jobb és bal lábán, egy az alsótestén és az utolsó a fegyvert tartó kezén. **WII: távolítsd el az ábrát fedő port az ecseteddel. Két, egymással szembefordított trapéz alak válik láthatóvá. Ezt kell majd felrajzolnod a hátsó ábrára**. Menj vissza a fő ábrához, és lődd ki / rajzold meg a megfelelő alakzatokat. A Lara háta mögött levő termetes vasrács felhúzódik, és szabaddá válik az út a nagy bronzgolyóhoz. A mágneshorgonnyal szedd le a két oldalát tartó gyűrűket, majd lökd le. Ugorj le, és görgesd a lenti padlólapra. Kinyílt a nagy ajtó odafent!

Indulj a két ajtó irányába, és ugorj rá a két utolsó oszlop jobb oldali tagjára. Mássz a tetejére, majd ugorj a terem legmagasabb oszlopára. Kapd el a repedést, oldalazz balra, ugorj eggyel feljebb, végül kapaszkodj fel az oszlop tetejére. Irány a platformon kinyílt ajtó. Menj be, a mágneshorgony segítségével ereszkedj lejjebb. Még ne ess le róla, hanem ugorj be a balra látható kis fali fülkébe, amelyben egy nagy életerőcsomagot vehetsz fel. Ezután húzd meg a nagy földszinti kapu mellett látható kart. **WII: a cryptex hengeren felülről lefelé forgasd ki a következő ábrákat:** ΣΨΩ. Ám még mielőtt távoznál, nézz fel a mennyezetre, ahol újabb Perzeusz ábrát látsz. Ezúttal hét csillag világít rajta, **Wii-n pedig egy négyzetes alakú ábrát látsz.** Az ajtón kimenve győzd le a két oroszlánt, majd juss vissza a magasban levő, fő freskóig. Célozz manuálisan a következő pontokra: jobb és bal láb, alsótest, külső térd, a Medúza feje, a tőr és a tőrt tartó kéz. **WII: a Wiimote segítségével rajzold a korábban látott ábrát a freskóra.** Kinyílt az első <u>Leletet (1/1)</u> lezáró rács, melyet most már fel tudsz venni a korábban látott helyen. Juss vissza a földszintre, a bronzgolyót pedig a nemrég kinyitott kapun át görgesd a másik padlókapcsolóra. Kinyílt a Kolostorhoz vezető ajtó. A hosszú csigalépcsőn át megérkezel a hatalmas, omladozó platformokkal teli terembe!

Az óriási terem bonyolultnak tűnik, ám összesen négy nagy kapu található benne, melyeken át azokat a kulcsokat fogod megszerezni, amik a lenti kijárati ajtót nyitják. Ugorj a szemben levő U-alakú platformra, majd a jobb oldaláról a mágneshorgonnyal húzd ki a túloldali platformot. Ugorj rá, tovább balra a következőre, majd a fali párkányra. Kapaszkodj balra, és a rúdon át ugorj a lépcsős platformra. Húzd meg a kart: kinyílt a Poszeidón szentélyéhez vezető ajtó! A lépcső alatt egy új platform tűnt elő. Rásétálva lődd le a denevéreket, majd az U-alakú platformon ess le az eggyel alattad levő szintre. Dobd a mágneshorgonyt az egyik oszlop tetején látható kampóba, és húzd ki. Ess le az alattad levő szintre, és mássz a ledöntött oszlopra. Átmenve rajta vedd fel balról a kis életerőcsomagot, majd ugorj a jobb oldali platformra. Mássz a második alacsonyabb platformra, majd ess le, kapaszkodj meg a perem szélében, oldalazz jobbra a sarkon túl, ugorj fel kétszer, és mássz fel a platformra. A lépcsőn felszaladva húzd meg a kart, amely Héphaisztosz szentélyének ajtaját nyitja. Újabb platform tűnik elő a falból. Rajta keresztül térj vissza az U-alakú platformra, lődd le a denevéreket, majd menj vissza arra a pontra, ahol a nagy oszlopot döntötted le. Ezúttal lőj a szemben levő falon látható kapcsolóra, melynek hatására újabb platform tűnik elő. Ugorj a balra levő kis párkányra, majd az imént keletkezett platformra. Innen irány a jobb fali párkány, ugorj fel, oldalazz jobbra, ugorj a következő fali párkányra, majd az alkóvba. Ugorj a rúdra, arról a kis párkányra, és ess le, elkapva a kis alkóv peremét. Guggolva menj végig a járatban, majd a végén leesve kapd el a peremet. Kapaszkodj jobbra, és mássz fel Héphaisztosz Szentélyének bejáratához.

(Héphaisztosz a görög mitológia egyik istene, Zeusz és Héra fia. Mivel sántának született, az istenek kovácsa lett, illetve Zeusz villámait is ő készítette. Haragos és kellemetlenkedő természetű, alacsony, de izmos.)

A folyosó egy nagy vaskapuhoz vezet, mely a kart meghúzva kiesik a helyéből. Ugorj fel a jobb oldali fali párkányra, fel a következőre, kapaszkodj jobbra, megint ugorj feljebb, ismét fel, majd végig a fal mentén. Végül ugorj be az ajtó feletti nyílásba. Innen leesve és továbbhaladva egy nagy, négyzetlapos padlójú terembe jutsz, amelynek a mennyezetéről lógó gömb villámokat szór. A padlón négy négyzet kiemelkedik a többi közül. Erre a négyre kell ráállnod a teljesen véletlenszerűen lecsapódó villámokat elkerülve. Miután ezt megtörtént, a belső tért lezáró vasrácsok felemelkednek. Odabent a padlón három kör alakú mélyedést és egy tologatható fémszobrot látsz. Utóbbit told a Héphaisztosz kulcsát őrző rácsok előtti mélyedésbe úgy, hogy arccal a nyíl által mutatott irányba, tehát a terem közepe felé nézzen. A terem jobb végében látható Héphaisztosz óriási kalapácsa. A kőládát told rá a kalapács alatti mélyedésre. A lezuhanó kalapács szétzúzza a ládát, melyből újabb kőszobor tűnik elő. Ragadd meg, és told az előzővel szemben található mélyedésbe, ügyelve arra, hogy arccal a nyíl által mutatott irányba nézzen. Az utolsó szobrot odafent fogod megtalálni. Állj rá a kalapács alatti lapra, és gyorsan rohanj el onnan, mielőtt a lecsapódó kő szétlapítana. Utána gyorsan ugorj az oldalán levő párkányra, mássz a tetejére, majd fürgén ugorj a kis sarki platformra. Vedd fel a sörétes puska lőszert, majd ess le, és aktiváld ismét a kalapácsot. Ezúttal a bal oldali sarki platform legyen a célod, ahol egy nagy életerőcsomagot vehetsz fel. Most a rúdon keresztül ugorj a középső platformra, amelyen a bejárati nyílást látsz. Átmenve balra találod a második <u>Leletet (2/6)</u>. Gyere ki, és a következő rúd segítségével ugorj az erkélyre. Itt egy másik kőládát találsz, melyet lökj le a terembe. Az esés következtében a láda széttörik, és előkerül belőle a harmadik fémszobor. Told az utolsó mélyedésbe, arccal a mutatott irányba. Most lépj a kalapács alatti lapra, hogy kinyíljon a Héphaisztosz Kulcsát őrző rács. Vedd magadhoz, majd távozz azon az úton, ahol jöttél.

A szentély bejárata előtt egy platform csúszott ki a falból. Ugorj innen a szemben, kissé jobbra látható párkányra. Oldalazz jobbra, ess le, kapaszkodj jobbra és húzd fel magad a platformra. Keresd meg az oldalán levő létrát, mássz le, és ess le a kis platformra, onnan még egyszer a nagyobb részre. A kiugró végére állva a mágneshorgonnyal húzd ki a falból a szemben levő platformot. Ugorj rá, innen a jobbra levő fali párkányra, majd némi oldalazás után tovább a kis párkányra. Ugorj fel háromszor, majd húzd fel magad a kis alkóvba. Guggolva menj át a szűk résen, és lépj be a Poszeidón Szentélyéhez vezető ajtónyíláson.

(A görög mitológiában Poszeidón a tenger istene, számos nagy hős apja. A háromágú szigonyával támasztott viharok sok hajó vesztét okozták.)

A folyosó újfent a vasráccsal lezárt ajtóhoz vezet. Húzd meg a kart a jobb oldali falon, majd ugorj a vasrács párkányára, miközben az felemelkedik. Odafent várj meg három kattanást, majd ugrás: így pont el tudod kapni a fenti nyílás szélét, mielőtt a rács lezuhanna. Ess le a túloldalon és lődd le a patkányokat. Továbbhaladva egy hangulatos terembe érsz, melynek közepén egy medencét látsz. Vedd fel a kis életerőcsomagot a túlsó oszlop mögül, majd ugorj a vízbe. Ússz le, húzd meg a kart a rács mellett, majd az így meg-

nyíló úton át ússz a felszínre a másik oldalon. Lélegzetelállító terembe érkezel, mely valójában három szintből áll. Vedd fel a kis életerőcsomagot a bal oldali kis alkóvból, a másik oldalon egy halat formázó szökőkút is van. Ez a vízszint szabályozására szolgál. Most ugorj a vízbe, keresd meg a víz alatti kart, és húzd meg. Ússz fel, és vedd fel a Leletet (3/6) a kis alkóvból, mely elől eltűntek a rácsok. Irány vissza a központi oszlopra, kapaszkodj fel az oldalán a fenti platformra. Menj a halat formázó szökőkúthoz, vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert, majd húzd el a tömböt a hal szája elől. A vízszint felemelkedett. Ugorj a vízbe, ússz le az oszlop oldalán levő víz alatti karig, húzd meg. A terem legalján félrecsúszik egy rács és egy kis, négyzetes palló emelkedik fel, majd megakad az egyik platform alatt. A feladatod az, hogy ezt a kis pallót a felszínre hozd! Ússz vissza a felszínre, és lökd le az üres alkóvban látható tömböt az eggyel lejjebb levő szintre, majd a halas szökőkútnál a tömböt a hal szája elő tolva ereszd lejjebb a víz szintjét. Ugorj le, mássz ki a vízből, majd itt is zárd el a hal száját a kővel. Az összes víz eltűnt a teremből! Juss le a földszintre, a mágneshorgonnyal kapd el a pallót, és az óramutató járásával ellentétes irányban húzd a kőtörmelék mellé. Mássz fel a középső szintre, a halas szökőkút segítségével ereszd fel a vizet, majd menj abba a kis alkóvba, ahol korábban a kis életerőcsomagot vetted fel. A horgony segítségével húzd a pallót úgy, hogy a központi platform mellett álljon meg, azaz a legfelső szint két kőplatformja közé essen. A központi oszlopon mássz a legfelső szintre, ereszd fel a vizet, és ha mindent jól csináltál, a kis fapalló segítségével be tudsz ugrani a fenti alkóvba. Oldalazz jobbra, és ugorj be a rács mögötti szobába, ahol felveheted Poszeidón Kulcsát. Húzd meg a kart, mire a rács kinyílik. A halas szökőkút használatával juss vissza a középső szintre, és a víz alatti kijáraton keresztül hagyd el a termet. A rácsos kaput ugyanúgy kell letudnod, ahogy jöttél. Mikor kisétálsz a Szentély ajtaján, újabb kőplatform tűnik elő előtte.

A platform széléről ugorj a szemben, jobbra látható párkányra, kapaszkodj jobbra, ugorj fel, kapaszkodj körbe a sarkon, majd ugorj a jobbra levő platformra. A végéről ugorj a szemben levő falban levő lejtőre, amelyen lecsúszva húzd meg a kart. Megnyílt Damoklész Szentélyének ajtaja! Ess le a lépcsőkre, majd húzd meg az utolsó kart, mely Atlasz Szentélye kapuját nyitja. A terem aljában vagy. Mássz a kis kőtömbre, ugorj a nagyobbikra, vedd fel a sörétes puska lőszert, majd megfordulva ugorj a fenti párkányra. Kapaszkodj jobbra, ugorj a létrára, és mássz a fenti szintre. Itt irány a kőtömb, arról a jobbra levő oszlop párkánya. Oldalazz jobbra a sarkon túl, ugorj fel, megint jobbra, és ugorj a távoli platformra. Innen ugorj a balra levő négyzetes platformra. Most ugorj a bal oldali oszlop párkányára, oldalazz jobbra, ugorj egyet fel, kapaszkodj balra, és át a túlsó párkányra. Ugorj a fenti párkányra, oldalazz jobbra, és mássz a platformra. Ugorj a kőtömbre, onnan a párkányra az oszlop oldalán, majd fel és mássz a platform tetejére. Innen ugorj a nagyobb felületre, majd a balra levő fali párkányra. Oldalazz balra, ugorj fel kétszer, és a legfelső szinten állsz. Ugorj az U-alakú platform másik oldalára, onnan a korábban a falból kihúzott platformra, majd ezúttal jobbra, a fali párkányra. Ess le, kapd el az alatta levő párkányt, innen ess a lejtőre, melynek végéről elugorva kapd el a szemben levő párkányt. Oldalazz balra és ess le. Húzd fel magad, Atlasz Szentélye bejárata előtt állsz. Bemenve aktiváld az ellenőrzési pontot, ám még ne folytasd az utad, hanem gyere ki vissza, ess le, kapd el a párkányt, és oldalazz balra. Ugorj a rúdra, onnan a szemben levő üreges részhez. Hátulról vedd fel a negyedik Leletet (4/6), majd térj vissza Atlasz Szentélye bejáratához.

(A titán Atlasz a nehéz terhek és súlyok felemelésének istene. Mivel titánseregével támadást intézett az Olümpusz ellen, Zeusz büntetésül arra kárhoztatta, hogy a hátán hordozza az eget. Atlaszt Perzeusz kővé változtatta, a mitológia szerint így keletkezett az Atlasz-hegység.)

A folyosó a szokásos rácsos ajtóhoz vezet. Ezen is a hagyományos úton tudsz átjutni: húzd meg a kart, kapd el a rács párkányát, ugorj fel a harmadik kattanás elhangzása után, majd mássz le a túloldalon. Továbbszaladva egy hosszúkás terembe érsz, melyben egy termetes üreg akadályozza a továbbjutást. Forgasd meg a kart, majd az előcsúszó peremek segítségével ugorj át a túloldalra. Most irány a bal oldali fali párkány. Kapaszkodj balra, és mássz a fenti platformra. Vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert a sötét sarokból, majd húzd meg a kart. Két rúd jelenik meg a nagy üreg felett. Ugorj le, és menj a hosszúkás terem végébe, ahol Atlasz szobra tart egy hatalmas golyót a hátán. Vedd elő a pisztolyokat, és lőj az Atlasz jobb és bal oldalán látható kapcsolókra. Atlasz eldobja a gömböt! Rohanj, ahogy csak tudsz, és ugorj át a nagy lyuk felett a két rúd segítségével. A földgolyó beleesik a gödörbe. Forgasd meg a kart, ugorj vissza, és a szoborhoz visszamenve vedd fel a sörétes puska töltényeket, továbbá a lándzsák által szabaddá tett Atlasz Kulcsát. Menj vissza a hosszúkás járaton, de még ne ugorj át, hanem mássz fel a bal oldali, törött oszlopdarabra, onnan a fenti platformra. Vedd fel a kis életerőcsomagot, balra felmászva pedig az ötödik Leletet (5/6). Húzd meg a kartot, kelj át az újra összecsukódó platformok segítségével a mélység felett, és a rácsos kapunál ezúttal a fenti rudat használva távozz Atlasz Szentélyéből.

A Szentély előtt a falból előcsúszó platform széléről ugorj enyhén balra, és kapd el a kis oszlop szélét. Ess le, oldalazz jobbra, majd ugorj a jobb oldali kis platformra. Most fordulj balra, és ugorj a két oszlop közti négyzetes részre. Ugorj a bal oszlopra, kapaszkodj körbe a sarkon, ugorj fel, balra, fel, oldalazz jobbra, és ereszkedj le. A mágneshorgonyt dobd a szemben látható oszlop kampójába, és döntsd le. Menj át az oszlopon, és ugorj a bal oldali párkányra. Told el a ládát, majd a jobb oldalit húzd ki addig, amennyire csak lehetséges. Ess le a párkányról, kapaszkodj körbe és ugorj jobbra, azután vedd fel a kis életerőcsomagot az alkóvból. Menj vissza, mássz a jobb oldali láda tetejére, ugorj előre, kapd el a párkányt. Oldalazz balra, ess le, ugorj balra a sarki párkányra, majd leesve újabb kis életerőcsomagot vehetsz fel. Ess le és kapaszkodj meg az alkóv szélében, ess le még egyszer, majd oldalazz jobbra a sarkon túl. Némi csúszás után megérkezel Damoklész Szentélyéhez.

(Damoklész megirigyelte II. Dionüszosz király gazdagságát. A király meg akarta mutatni neki, mit jelent valójában ez a jólét, ezért lakomát rendezett, melyre meghívta Damoklészt, ahol az a királyt körülvevő luxust csodálhatta meg. Ám amikor egyszer felpillantott, egy hatalmas kardot látott a feje felett lógni, mely egy hajszálon függött. Ekkor megkérte a királyt, hogy engedje útjára, mivel többé nem vágyik a gazdagságára.)

A folyosó a már ismert rácsos ajtóhoz vezet, mely ezúttal trükkösebb működésű. A mágneshorgonnyal szedd le a magasban látható kőtömböt. Húzd meg a kart, majd told a kőtömböt a rács útjába, ami megállítja azt. Eképpen a párkány segítségével ugorj a fenti nyílásba, majd ess le a túloldalon. Továbbmenve lépj rá a négyzetes padlólapra. A hatalmas kapu kinyílik, és egy óriási, kardokkal teli, világos terembe lépsz. Egyelőre egyik sem fog lezuhanni a mennyezetről. Menj a hátsó terembe, melyben egy körkörös oltáron megpillantod Damoklész Kulcsát. Először vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert, a kis életerőcsomagot, majd magát a Kulcsot. Amint ez utóbbi megtörténik, hatalmas kardok zuhannak le, fürgén rohanj odébb! A hátsó falon látható kampón használd a mágneshorgonyt és ugorj a sarokban látható platformra. Innen irány a központi platform, ahonnan láthatod a jelenleg kardok erdejében megbúvó hatodik Leletet. Ugorj a jobb oldali alkóvba, és húzd meg a kart, melynek hatására előtűnik egy csomó kard a szomszédos teremben. Menj át és a jobb oldalra, közben próbáld elkerülni a lezuhanó kardokat. Menj a fehér négyzethez, majd tanulmányozva a kardok mozgásának útját, juss keresztül a mezőn a túloldalra, az oszlopok közé. Hátul kanyarodj balra, majd ugorj a törött oszlopra. Innen ugorj a fali párkányra, eggyel feljebb, oldalazz balra, majd mássz fel a kis erkélyre. Húzd meg a kart. A Leletet őrző kardok eltűnnek. Ugorj le, menj vissza az előző terembe, és a mágneshorgony segítségével juss fel a központi platform tetejére. Innen ugorj be a bal oldali kis alkóvba, és vedd fel az utolsó, hatodik Leletet (6/6). Most juss vissza az előző erkélyre, ahol meghúztad a kart, mássz fel az oszlopra, majd ugorj a balra levő nagy oszlop tetejére. Most ugorj a jobb oldali, következő oszlop tetejére, majd a túlsó oszlopra, a kis alkóvba. Vedd fel a nagy életerőcsomagot. Ugorj a fali párkányra, majd a mágneshorgony segítségével a bal oldali oszlop tetejére (a legmagasabb ponton az analóg kart told a megfelelő irányba, majd nyomd meg az ugrás gombot.) Innen ugorj a következőre, majd a fali párkányra, majd a sarki párkányra. Oldalazz jobbra, majd mássz a fenti platformra. Tekerd meg a kart. A hatalmas ajtó kinyílik alattad. Gyorsan ugorj le, szaladj át alatta, majd a rácsos ajtón a szokásos úton átjutva hagyd magad mögött Damoklész Szentélyét.

Ugorj le jobbra, tedd a nekik megfelelő zárba a szerzett kulcsokat. Az ajtó kitárul: szabad az út a Kolosszeumba!

2.2. THE COLISEUM (A KOLOSSZEUM)

Leletek (Artifacts):	1
Ereklyék (Relics):	0
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	**1**
Fegyver:	50 kaliberes pisztoly (50 Caliber Pistol)

A folyosó egy romos kamrába vezet. Lődd le a patkányokat, és az oszlop melletti törmelékről ugorj a részben leomlott platformra. Ugorj a balra levő oszlop tetejére, és vedd fel a kis életerőcsomagot. Ugorj vissza, fordulj jobbra, és juss el a magasban látható erkélyre. Lődd le a patkányt, majd ugorj a lenti medencébe. Még mielőtt lemerülnél, mássz ki és vedd fel a sörétes puska lőszert. Ezután ugrás a vízbe. Ússz jobbra, majd a T-alakú elágazásnál válaszd a bal járatot, mivel a jobb oldalit törmelék zárja el. Ússz át a törmelék alatt, majd fordulj jobbra, és ússz ki a falon látható sötét lyukon. Most már csak gyorsan a felszínre kell tempóznod.

Egy üres ketrecekkel teli helyiségben vagy. Intézd el a rád támadó denevéreket és patkányokat. **WII: a medencével szemben levő falról az ecset használatával szedheted le a pálya egyetlen Ledörzsölős jutalmát (1/1), a Várakozó Kentaur (Centaur Awaits) képet.** Menj a medence jobb oldalán levő ketrechez, ugorj rá, onnan a fali párkányra, és oldalazz jobbra egészen a terem másik

részében álló nagy láda tetejéig. Vedd fel a nagy életerőcsomagot. Most ugorj ismét a medencétől jobbra levő ketrecre, a párkányra, majd az oszlopra. Innen ugorj a medence feletti párkányra, majd kapaszkodj balra, körbe a sarkon. Innen ugorj a második párkányra, majd a második oszlopra. Irány a nagy láda teteje, ahonnan ugorj át a szemben levő fapalánk felett, majd landolj a túloldalon. A homokos járat egyenesen az arénába vezet...

Lara besétál Athéna Kolosszeumába. Hatalmas hegyi gorilla mászik le a romos nézőtérről. Feldühödve egy kőtömböt hajít Lara felé, majd borzalmas üvöltéssel ráront hősnőnkre.

Intézd el a két dühös gorillát (ha nem akarsz közvetlen harcba bocsátkozni velük, felmászhatsz a lelátóra is, bár a harc gyakorlása, no meg a sikerélmény miatt nem ajánlom). Győzelmed után szemügyre veheted magát a Kolosszeumot és Athéna sziklából faragott szobrát.

(Pallasz Athéne a bölcsesség istennője, Zeusz legkedveltebb gyermeke. Athéne nagyon kedvelte saját városát, melynek egy olívafát ajándékozott, ezáltal ételhez, fához és olajhoz juttatva lakóit. A város lakói hálából Athénnak nevezték el településüket.)

Mássz fel a lelátóra az aréna falának hiányos részén, majd a kőlépcsőkön elindulva felfelé lődd le a denevéreket. Menj a jobbra látható, kisebb templom felé, és a kőpárkányon vedd fel a sörétes puska lőszert. Haladj tovább az óramutató járásával megegyező irányba, ess le, és gyűjtsd be az újabb tár sörétes puska lőszert. A főtemplom bal széléhez érve lődd le a két denevért, majd ismét mássz fel a lelátóra. Hátul, a legfelső lépcsősoroknál egy repedésekkel teli, nagy oszlophoz érsz. Ugorj fel, kapd el a repedést, oldalazz balra körbe, ugorj eggyel feljebb, megint oldalazz balra, majd ugorj a mögötted levő kőszikla lapos felületére. Innen irány a két szikla közti kis lapos terület, majd a kis életerőcsomag felvétele után csússz le és ugorj a lépcsőkre. Fordulj balra. Ugorj a templom melletti lapos kőtömbre, majd a templom erkélyére. Jobbra a folyosó egy zárt kapuhoz vezet. Ugorj át az oszlopok talapzatán, és húzd meg az itt látható kart. **WII: vedd fel a földről a nagy fogaskereket, tedd a zárba a szokott módon, majd húzd meg a kart.**

Kinyílt egy ajtó odalent az arénában, ám ennek következtében néhány vadállat – gorillák és oroszlánok – is kiszabadultak, tehát először velük kell megküzdened. Néhányat fentről is kilőhetsz. Miután végeztél velük, szaladj be a nemrég kinyílt ajtón, mely egy újabb, ketrecekkel teli helyiségbe vezet. Az elágazásnál fordulj jobbra, vedd fel a sörétes puska lőszert, majd irány balra, a ketreces kamrába. Dobd a mágneshorgonyt a túlsó sarokban álló ketrec tetején levő kis ládára, és húzd le. Told át a törmeléken, egészen a balra levő nagy ketrec mellé, majd ugorj az utóbbi tetejére, és vedd fel az Erkély Kulcsát (Balcony Key).

Menj vissza az arénába, lődd le az oroszlánokat, majd juss vissza az erkélyre, ahol korábban meghúztad a kart. Menj a zárt ajtóhoz, és használd az Erkély Kulcsot. Mássz fel a létrán, melyről egy nagy platformra jutsz. Menj a bal széléhez, ess le, és a kis platformról vedd fel a kis életerőcsomagot. Juss vissza a fenti platformra, majd a nekifutással, a mágneshorgony segítségével kapd el a mennyezeten levő kampót, azután ugorj a távoli platformra. Ess le a túlsó felén, majd engedd el magad, és vesd ki a horgonyt a platform alján látható második kampóba. A kötélen lógva fordulj a kis, romos torony felé, majd néhány jókora lengés után kapd el az elülső részén levő fali párkányt. Húzd fel magad, és bemászva vedd fel a pálya egyetlen Leletét (1/1). Miután megvagy, mássz ki, ahogy jöttél, ess le, és juss vissza a második kampó feletti platformra. A túlsó szélén fordulj balra, ess le, kapd el a párkány szélét, kapaszkodj balra, majd felhúzva magad vedd fel az 50 kaliberes pisztolyt. Mássz vissza fel, és körülbelül egy lépésnyire a peremtől ugorj előre, majd kapd el az oszlopon levő párkányt. Kapaszkodj jobbra, ugorj a párkányra, megint oldalazz jobbra, és felmászva vedd fel a kis életerőcsomagot. Csússz le a lejtőn, és ugorj a szemben levő platformra. Kapd el az első oszlop oldalán látható repedést, oldalazz balra, ugorj fel, oldalazz balra körbe, majd ugorj a hátad mögött levő lapos szikla tetejére. A végéről ugorj a kisebb templom tetejére. Menj a tető túlsó végéig, majd ess le. Ugorj a templom erkélyére, majd lépj be az ajtón. Vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert, indulj el a folyosón. Az elágazásnál fordulj balra. Menj le a csigalépcsőn, lődd le a denevéreket, és tátsd el a szádat: megérkeztél Midasz király palotájához!

2.3. MIDAS' PALACE (MIDASZ PALOTA)

Leletek (Artifacts):	1
Ereklyék (Relics):	2
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	**0**

(Midasz király a kisázsiai Phrügia fővárosa, Pessinus uralkodója volt. Amikor egyszer maga Dionüszosz, az életerő és a bor istene időzött nála, annyira meg volt elégedve a vendéglátással, hogy jutalomképpen meg akarta ajándékozni Midaszt, kérjen bármit. A király azt kívánta, hogy minden, amihez hozzáér, változzon arannyá – ami meg is történt, borzalmas átokként teljesülve be.)

Lődd le az udvaron randalírozó három gorillát, majd vedd szemügyre Midasz király hatalmas szobrát, két, egyelőre zárt kaput, illetve az udvar közepén egy kis medencét. A szobor bal keze törötten hever a test előtt – ez az a bizonyos, mindent arannyá változtató kéz, tehát óvakodj tőle (hacsak nem akarod megnézni, Lara miképpen változik arannyá, ezt egyszer mindenképpen tedd meg.) Menj a bejárattól jobbra, a fal mellett látható szökőkúthoz. Ugorj fel rá a mellette levő tömbről, majd tovább a borostyán borította falon levő párkányra. Ugorj fel, majd oldalazz balra az erkélyig, melyen egy hosszúkás medencét találsz. Húzd meg a falon levő kart, a bal oldali ajtó kitárul. Vedd fel a nagy életerőcsomagot a sarokból, majd juss le az udvarra. Mássz fel a szobor alapzatának oldalán, ugorj a bal sarokban levő párkányra, kapaszkodj balra, ugorj a másik párkányra, és mássz fel. Balra, a szobor háta mögött juss fel az erkélyre, itt találod a következő, meghúzásra váró kart, melyet aktiválva a terem ellenkező oldalán levő kapu nyílik ki. A kőtömb tetejére mászva gyűjtsd be a sörétes puska lőszert, majd juss vissza az udvarra.

A szobor felől nézve bal oldali kapun bemenve menj fel a lépcsőn, majd jobbra egy folyosóra jutsz, melyből jobbra egy újabb lépcsősor indul felfelé, míg szemben egy impozáns terem vár rád. Ennek közepén hatalmas oszlopot és az oldalán egy fénylő tárgyat látsz, de utóbbi innen még nem érhető el. A terem bal oldalán egy járat vezet valahová, lépj be. Menj, fordulj balra, irány le a lépcsőn, majd küzdj meg a gorillával és az oroszlánnal. Az omladozó kamra közepén egy romos oszlopot látsz, melynek oldalán két karika van. A mágneshorgonnyal húzd ki mindkettőt, mire az oszlop leomlik. Vedd fel a lehulló ólomrudat (Lead Bar), melyből még kettőt kell megkeresned. Menj vissza, fel a lépcsőn, és lépj be a korábbi oszlopos terembe: a központi oszlop összetörésével a mennyezet beomlott, és rengeteg föld hullott be. Fordulj jobbra, ugrálj át az oszloptöredékeken, majd célozd be a kijárati ajtót. Menj fel az oldalsó lépcsőn, a sarkon vedd fel a sörétes puska lőszert, majd lépj ki az oszlopos terem feletti erkélyre. Ugorj a jobbra látható kőtömbre, majd a következőre, és lődd le a denevéreket. (Ha lecsúsznál, akkor az erkélyre visszajutva újra kell kezdened az ugrándozást.) Ugorj a harmadik, kicsi tömbre, fel a fali párkányra, majd a bal oldali párkányra, amelyen felmászva vedd magadhoz a nagy életerőcsomagot. Ezután ugorj vissza a kis párkányra, tovább jobbra a következőre. Kapaszkodj jobbra, és a végén a mágneshorgony használatával lendülj át a túloldalon látható kis párkányra. Most a jobbra levő hosszabb párkány következik, ahonnan ugorj a kötélre. Fordulj arccal a törött oszlop felé, némi lengedezés után ugorj rá, elkapva az oldalán látható repedést. Ugorj eggyel feljebb, oldalazz teljesen balra, és ugorj a hátad mögött a falból kiálló platformra. Itt fordulj balra, és hatalmasat ugorva landolj a távoli, központi oszlop lejtős tetején. Csúszás következik, ugorj a kis földnyelvre. Innen ugrás a középso oszlop repedéséhez, kapaszkodj körbe jobbra, majd ugorj a leszakadt mennyezet romjaira. Irány a bal oldali falon levő párkány, kapaszkodj jobbra, ugrás a következőre, majd fel a platformra. A magasban levő kampó és a mágneshorgony használatával ugorj merőlegesen a terem túlsó részében levő lapos platformra, majd az alkóvba, ahol egy kis életerőcsomagot vehetsz fel. Utána juss vissza a fenti bejárathoz, mely a központi udvar feletti egyik erkélyre nyílik. Lődd le a gorillákat, vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert, húzd meg a kart. Kinyílt egy ajtó Midasz háta mögött, a felső szinten. Most juss le az udvarra, és menj be a másik ajtón.

Ez a folyosó újabb nagy és impozáns, egyben némileg furcsa terembe vezet, mely tele van tüskékkel és oszlopokkal. Fordulj balra, és a mágneshorgonnyal húzd ki a falból a szürke kőtömböt, mögötte már láthatod az első Leletet. Ezt még nem tudod felvenni innen, ezért irány az ajtónyílás az ellenkező oldalon. Jobbra, a lépcső mellett bemenve egy faládát találsz, melyet húzz ki egészen a terembe. Told a lejtős tetejű tömb sarkához; ha nem jól állna, később még fogod tudni korrigálni. Megfordulva vedd fel a sörétes puska lőszert, majd menj vissza oda, ahonnan kihúztad a ládát, és húzd meg a kart. **WII: egy Cryptex forgatós rejtvényhez érkeztél, a helyes sorrend:** ΨΠΦ. Csikorgó hang kíséretében félrecsúszott a fenti lépcsősort lezáró kőajtó. Menj fel arra. Vedd fel a jobbra található kis életerőcsomagot, majd folytasd az utat felfelé. A teremre nyíló erkélyen vagy. Húzd meg a kart: az oszlopok kiemelkedtek. **WII: vedd fel a nagy fogaskereket a földről, rakd a helyére, rendezd köré a kicsiket, majd húzd meg a kart.** Fürgén kell majd mozognod, mert ezek a platformok vissza fognak süllyedni nem sokkal azt követően, hogy Lara rájuk ugrott. Ugorj a szemben levő négyzetes oszlopra, arról gyorsan a balra levő tüskés oszlopra. Kapaszkodj körbe jobbra, ugorj a ferde platformra, csússz le, ugorj, kapd el a szemben levő platform oldalát, húzd fel magad, és irány a szemben levő magas oszlop. Ugorj egyet fel, kapaszkodj körbe jobbra, ugorj hátra a négyzetes oszlopra, onnan a lejtőre, majd a falból kiálló platformra. Itt most a jobb oldali irányt válaszd, ugorj a sarokhoz közeli platformra, majd nagyon gyorsan oldalra fordulva ugorj a Leletet rejtő alkóv felé. Ha ügyes vagy, elkaptad a szélét. Felmászva felveheted a pálya egyetlen Leletét (1/1). Óvatosan gyere le innen, vigyázva az alkóv alatt levő tüskékre. Az Ereklye a terem szemben levő

sarkában van. Menj vissza a karhoz, húzd meg, hogy az összes oszlop újból felemelkedjen. A korábban kihúzott faládát told a lejtős oszlop sarkába, melyben egy négyzetes vájatot látsz. Ez fogja megakadályozni, hogy az oszlop ismét visszacsússzon. Menj vissza a magas erkélyre, és ugrálj végig az előző úton – azzal a különbséggel, hogy a falból kiálló párkányon ezúttal ne jobbra, hanem balra fordulj. Ugorj a szomszédos párkányra, onnan a tüskés oszlopra. Kapaszkodj körbe balra, majd ugorj és kapd el a hátad mögött levő oszlop alsó párkányát. Ugorj eggyel feljebb, mássz a tetejére, majd fuss tovább és ugorj a szomszédos, lejtős oszlop tetejére (ez lesüllyedt volna, ha nincs alatta a láda, mivel egy korábban aktivált oszlop ezt is aktiválja), azon lecsúszva pedig kapd el a szemben levő alkóv párkányát. A törmelék mögött veheted fel jól megérdemelt Ereklyédet (1/2), az Athéni Bagoly Szobrát (Athenian Owl Figurine). Ugorj le innen, vissza az erkélyre, húzd meg a kart, és indulj el a lassan már megszokottá váló úton. Amikor a túlsó alkóv melletti tüskés toronyhoz érsz, a szomszédos négyzetes oszlopról tudsz oda beugrani. Gyűjtsd be a második Ólomrudat (2/3). A kijáraton keresztül menj vissza Midasz király szobrának udvarára. Küzdj meg a menetrendszerűen érkező gorillákkal, majd irány a felső szinten levő, harmadik kapu.

Ezúttal egy vízzel és oszlopokkal teli, baljós terembe érkezel. A hosszú kőplatform végén levő padlókapcsolóra lépve valóságos pokol izzik fel: a kör alakú szigeteken tüzek lobognak fel, ahogy a magas oszlopokon is. Egy közönséges halandó most fordítana hátat, ám Larát persze más fából faragták. Ugorj a vízbe, és jobb oldali irányba úszva, a nagy oszlop hátulján találsz egy víz alatti kart. Meghúzva felemelkedik a terem távoli bal sarkában a tüzes oszlop. Ússz vissza, mássz ki valamelyik oldalon a lépcsőknél, majd végezz a krokodillal, aki korábban már bizonyára meg akart kóstolni. Menj vissza a kezdőponthoz, ugorj a kerek platformra, majd a jobb oldali tüzes torony aljához. Fuss jobbra, ugorj fel az oszlop oldalán látható repedéshez, tovább felfelé még kétszer, oldalazz balra, majd hátraugorva kapd el a magas alkóv peremét. Felmászva húzd meg a végében levő kart. **WII: a régészszerszámokat használva tedd láthatóvá a következő három betűt:** ΩΨΩ. Ezt a sorrendet kell kiforgatnod a szemben levő Cryptex rejtvényen. Ezzel újabb kör alakú sziget emelkedett fel. Ugorj le a jobb oldali torony aljába, onnan tovább az imént keletkezett szigetre, majd a túlsó tüzes toronyra. Kapaszkodj balra, majd ugorj hátra a kőtömbre, onnan a létrára. Azon felmászva a túlsó alkóv ikertestvérébe jutsz, melynek a végén újabb kar vár rád. **WII: a régészszerszámokat használva tedd láthatóvá a következő három betűt:** ΩΣΨ. Ezt a sorrendet kell kiforgatnod a szemben levő Cryptex rejtvényen. A kart meghúzva a korábban aktivált tüzes torony még magasabbra emelkedik. Az erkély széléhez menve vedd elő a pisztolyokat, és manuális célzásba váltva célozz a közeli torony oldalán látható körgyűrűre. Most ne lőj, hanem dobd ki a mágneshorgonyt, majd visszarántva a torony elfordul jobbra. Ennek következtében néhány tűzcsóva kialudt a tornyon. Most ugorj az irányába, kapd el a legalsó párkányt, majd juss fel a tetejére. Irány a szomszédos tüzes torony alapja, majd körbefutva és a repedéseket megtalálva ugrálj fel a torony tetejére egészen addig a pontig, ahonnan be tudsz ugrani az erkélyre. Az egyik oszlop mellett nagy életerőcsomagot találsz, ahogyan itt van a harmadik Ólomrúd (3/3) is. Most ugorj le a vízbe. Még ne hagyd el a termet, mert hátra van még a második Ereklye trükkös megszerzése. Mássz fel a jobb oldali erkélyhez, a jobb sarkáról a mágneshorgony segítségével ugorj a sarokban levő párkányra, majd oldalazz balra. Ugorj a lejtőre, csússz le, kapd el a fali párkányt, azután a tőle jobbra levő következőt. Megfordulva ugorj a lejtőre, onnan a két rúdra, majd a pózna tetejéről ugorj a jobb oldali párkányra. Kapaszkodj balra, ugorj a lejtőre, majd be a kis alkóvba. Húzd meg a kart: a torony aljában egy rejtett üreg emelkedett fel! A megszerzése időhöz kötött: 45 másodperc alatt kell felvenned, egyébként visszacsúszik a helyére. Ugorj a vízbe jobbra, ússz a lépcsőkhöz, mássz ki, a hosszú platformon végigszaladva ugorj az első szigetre, innen a jobb oldali torony aljába, tovább a második kör alakú platformra, majd az alacsonyabb torony oldalára. Kapaszkodj végig balra, majd ugrálj fel a tetejéig. Fordulj balra, és ugorj a szomszédos torony alapzatához, ahol még fel tudod venni a második *Ereklyét (2/2)*, a Griffinfejű Szobrocskát (Griffin-Head Protome), ha megfelelően gyors voltál. Most már elhagyhatod a termet, térj vissza a főudvarba.

Lődd le a gorillákat, és Midasz király kezénél változtasd át az ólomrudakat arannyá. Az aranyrudakat helyezd a szobor oldalán látható három mélyedésbe. Mindegyik egy-egy rudat húz el a medencében látható nyílás elől. Miután végeztél, ugorj a vízbe, és ússz át – Tihocan katakombái következnek.

2.4. TOMB OF TIHOCAN (TIHOCAN SÍRJA)

Leletek (Artifacts):	2
Ereklyék (Relics):	0
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	**0**

A kis medence egy víz alatti járatba vezet. Három bolthajtás felé is úszhatsz, de ezek közül kettő zsákutcába vezet. Ússz egyenesen előre, a T-elágazásnál válaszd a jobb oldali irányt, majd a következő elágazásnál a balt. Ennek az alagútnak a végében ússz jobbra, majd a fehér fényt követve irány a felszín. Egy kis helyiségben vagy, amely az oxigénfelvételre szolgál. Miután Lara elegendő levegőhöz jutott, bukj le és ússz vissza, az elágazásnál fordulj balra, majd az utolsónál jobbra. Ússz a felszínre. Sötét, nedves kamrába jutottál, amelynek a falában levő bolthajtás alatt egy faládát látsz. Told előre, keresztül a nyíláson. Egy újabb kamrában vagy, a falon, a magasban egy kar van, melyet az imént betolt láda tetejéről érhetsz el. Húzd meg. **WII: a Cryptex rejtvény tárcsáinak helyes sorrendje:** ΣΩΠ. Egy csapóajtó zuhan le. Ess le az alsó kamrába, mely egy hatalmas víztárolóba, a ciszternába vezet, amelyben a víz szintjét karokkal fogod tudni szabályozni.

(A ciszterna jelentette óriási rejtvény több úton is megoldható, lejjebb a legegyszerűbb és minden részletre kiterjedő módozatot találod.)

A bejárati ajtónál fordulj jobbra, ugorj a rúdra, majd a mágneshorgony segítségével a falról ugorj merőlegesen balra, a kőplatform tetejére. Vedd fel a mini SMG lőszert (a fegyvert később, Egyiptomban fogod magadhoz venni.) Fordulj vissza, és ugorj enyhén balra, elkapva a fali párkányt. Kapaszkodj körbe a sarkon, ugorj a hátad mögötti párkányra, és ess le. Az alkóvban 50 kaliberes pisztoly lőszert találsz. Ugorj fel a párkányra, kapaszkodj jobbra, majd ugorj a kőemelvény oldalán látható párkányra. Húzd fel magad, a platform tetejéről dobd a mágneshorgonyt a magasban levő kampóba, majd a rúdon keresztül térj vissza a bejárathoz.

Balra láthatod a vízszabályozó kart. Egyelőre viszont egy fejessel ugorj a lenti medencébe. Két hatalmas és éhes krokodil úszkál benne. Vond magadra a figyelmüket, majd mássz ki az erre alkalmas helyen, és lődd le őket. Most fuss végig a felső platformokat tartó jobb oldali oszlopsor mentén, majd a törmeléken túl ugorj az oszlopon látható párkányra. Ugorj eggyel feljebb, kapaszkodj balra, majd ugrás a rúdra. Kapaszkodj a jobb széléig, és ugorj a szemben levő fali párkányra. Fordulj jobbra, mássz a leomlott fal maradványaira, majd ismét fordulj jobbra, és ugorj fel a jobb oldali párkányra. Innen ugorj a szemben levő oszlop oldalán levő párkányra, onnan fel a kis peremre. Ugorj a fenti párkányra, kapaszkodj balra, körbe a sarkokon az oszlop másik oldalára, majd a platform tetejére. Ugorj át a rés felett, majd menj a bal oldali alkóvba, ahol a vízszint szabályozására szolgáló kart látod. Tekerd meg az óramutató járásával ellentétes irányban. A víz szintje felemelkedik.

Ugorj a vízbe, bukj le, és ússz a szemben levő oszlop túloldalára, ahol egy víz alatt aktiválható kart találsz. Ezt meghúzva elhúzódnak a rudak a lenti medence aljában látható lelet elől. Akár most is leúszhatsz érte, de várhatsz vele a medence teljes vízmentesítéséig is. Ezután fordulj meg 180 fokot, és a bal oldali falban levő kiömlőcsatorna rácsa előtt gyűjts be némi sörétes puska lőszert. Most ússz ahhoz a falhoz, melyen a vízszabályozó kar van, itt újabb rácsot találsz, melynek hiányzik a felső darabja. Itt beúszva nagy életerőcsomagot vehetsz fel. Gyere ki, és ússz tovább a bal oldali fal mentén, majd a kis folytonossági hiányhoz érve mássz ki a lépcsőre. Ugorj a fali párkányra, majd balra. Kapaszkodj körbe balra, túl a sarkon, majd mássz fel az alkóvba. Ragadd meg az itt található kőládát, és lökd a vízbe, mely lesüllyed a víztároló aljára. Most irány a platformokon át a vízszabályozó kar, és ereszd lejjebb a víz szintjét. Ezután szaladj végig a romos platformon, fordulj balra, ugorj át a túloldalra, tovább egyenesen, majd ess az alattad levő oszlopra, ahonnan a lenti platformra. Ugorj a jobbra levő törmelékre, majd a bolthajtás alá, és lődd le az itteni krokodilt. Most menj a vízszabályozó kar oldalán levő falhoz, és a nemrég lelökött kőládát lökd bele a vízbe. Fordulj jobbra, és a törmeléken át juss el a második vízszabályozó karig. Tekerd meg az óramutató járásával ellentétes irányban, mire az összes víz eltűnik a medencéből. Még ne ugorj le, hanem vedd fel a nagy életerőcsomagot a sötét bal sarokból. Most irány az üres medence.

Ha még nem tetted volna, vedd fel a Leletet (1/2). A két padlókapcsoló aktiválásához két faládára van szükséged. Az egyiket, amit nemrég löktél le ide, told arra a padlókapcsolóra, mely a padlóban levő fapalánkot elszigetelő rácsokat tünteti el. Vedd fel a kis életerőcsomagot a túlsó jobb sarokból, majd mássz a törmelékhalom tetejére. Ugorj előre, a mágneshorgony segítségével fuss végig a falon, majd landolj a túloldali törmelék tetején. Ugorj a fali párkányra, kapaszkodj balra körbe a sarkon, ugorj fel még egyszer, majd a rúdra. Ugorj a párkányra, kapaszkodj balra a sarkokon túl, ugorj a második rúdra, azután a sarki párkányra. Kapaszkodj balra, körbe a sarkon, és mássz a törmelékre. Juss fel a platformra, majd a vízszintszabályozó karhoz. A segítségével ereszd vissza a vizet a medencébe.

Indulj az óramutató irányával ellentétesen a medence körül, majd juss a rácsos kapu területének túloldalára. A mágneshorgonnyal kapd el a fapalánkot, és húzd olyan közel a kapuhoz, amennyire csak lehetséges. Menj vissza a felső vízszabályozó karhoz, melyet megtekerve ismét teljesen áraszd el vízzel az egész ciszternát. Ússz a fapalánkhoz. Ha mindent jól csináltál, akkor a tetejéről rá tudsz ugrani az egyébként elérhetetlen platformra a bejárattal szemben levő fal közelében. Ugorj át a rés bal oldalára, majd a mágnes-

horgonnyal húzd a pallót a réshez a lehető legközelebb. Ugorj vissza a résen, menj végig balra a platformon, majd juss a sarokban levő platformra, ahol sörétes puska lőszert találsz. Menj tovább, ugrálj keresztül a két rúdon, és landolj az alkóvban. Itt találod a második faládát, lökd le. Juss vissza a felső vízszabályozó karhoz, engedd lejjebb a vízszintet, majd juss le az alsó platformon levő ládához, és lökd le a medencébe. Most az alsó vízszabályozó kar segítségével szárítsd ki a medencét, ugorj le, és told a ládát a második padlókapcsolóra. A rácsos kapuk felemelkednek! Ismét engedd fel a vizet, majd menj a kapuk mögötti területre, és a horgonnyal húzd be a fapalánkot. Olyan közel legyen a külső falhoz, amennyire csak lehetséges. Most keresd meg a jobb oldalon azt az oszlopot, amelynek az oldalán egy létra van. Mássz fel, ugorj a jobb oldali fali párkányra, oldalazz balra, és ugorj fel kétszer, majd mássz fel az alkóvba, ahonnan a faládát lökted le. Ugorj az alkóv falán levő párkányra, még egyet fel, oldalazz balra, és ugorj a rúdra. Ezen keresztül egy másik alkóvba érkezel. Ugorj fel a sarki párkányra, onnan a két rúdra, majd a párkányon keresztül abba az alkóvba jutsz, ahol az első faláda volt. Irány a felső vízszintszabályozó, ereszd fel teljesen a víz szintjét. Ússz a fapallóhoz, amely most az erkélyhez közel van; az oldalsó platformokról igazítsd úgy, hogy a tetejéről be tudj ugrani az erkélyre.

Egy kis kamrába érkezel, amelyben semmi más nincs egy medencén kívül, amelybe három, fej alakú szökőkútból folyik a víz. Ugorj bele és bukj le. Erős áramlat sodor egészen egy kisebb víz alatti barlangba. Mássz ki szemben, vedd fel a sörétes puska lőszert, majd ugorj vissza, keresd meg az üreget a sziklán, és itt haladva tovább ússz a felszínre a túloldalon.

Ijesztő és hatalmas barlangban vagy, amely Tihocan templomának ad helyet. Az épület kapui egyelőre zárva vannak. Bukj le, és találd meg azt a víz alatti járatot, mely egy karhoz vezet. Meghúzva a sír bejáratának ajtajai kitárulnak. Még ne menj oda, hanem ússz a tó távoli bal széléhez, és lebukva ússz be a másik víz alatti üregbe, melyben a második Leletet (2/2) veheted magadhoz. A felszínre bukkanva ússz a kis szigethez, gyűjtsd be a sörétes puska és az 50 kaliberes pisztoly lőszert, majd menj Tihocan Templomához és lépj be a kentaurszobrok őrizte kapun.

Tihocan sírjának felirata szerint Tihocan Atlantisz egyik uralkodója volt. Lara félretolja a sír fedőlapját – ám alatta nincs semmi, a koporsó üres! Hősnőnk hirtelen hideg fegyvercső nyomását érzi a halántékán – Pierre megvárta, míg Lara elvégzi a piszkos munkát, aztán megszerezte a Scion-darabot.

Kettejük küzdelme ütemes gombnyomkodás kíséretében zajlik.

Lara elrejtőzik a koporsó mögött, Pierre pedig kirohan az udvarra, miközben eldobja fegyverét. Ám nem jut messzire: a sírt őrző kentaurszobrok csodás módon megelevenednek, és a Scion elrablója után vetik magukat. Pierre Larának dobja a Scion-darabot, hogy eképpen a szörnyetegek figyelmét a hölgyre tereljék, ám következtetése téves volt: a kentaurok halálra tiporják. Hősnőnknek hasonló sorsot szánnak.

A játék leggrandiózusabb és legötletesebb főnökharca előtt állsz! A kentaurok körbe-körbe rohangálnak, miközben rohamokkal, energialabdákkal és a szemükből áradó fagyasztó sugarakkal támadnak. Utóbbiakat a legkönnyebben guggolással tudod elkerülni. Legyőzésük stratégiája a következő: fegyvereddel lődd őket a bepöccenési csík feltöltődéséig, majd az adrenalin lövéssel állítsd meg őket néhány másodpercre! Amikor így lemerevedtek, a mágneshorgonnyal gyorsan kapd le az álarcukat. Folytasd a csatát, de maradj közel a ledobott álarcokhoz; amikor a fagyasztó sugár érkezik, kapd fel a pajzsot, és a segítségével tükrözd vissza a sugarat a fenevadakra! Amint kővé válnak, lődd őket hevesen; még a duplapisztolyokkal is egy kör alatt lehet velük végezni, de egyébként addig kell a pajzs használatát folytatni, míg el nem haláloznak.

Lara felveszi a földről a Scion-darabot, és megvizsgálja Pierre testét. A francia sajnos halott. A földön levő repedés szétnyílik, a Scion pedig egy egyiptomi sírra emlékeztető helyre repül. Lara visszaesik a földre. Ideje elhagyni Görögország földjét.

Folytatása következik!

Petúnia
petunia@tombraider.hu




PLAYSTATION 3
POLYPHONY DIGITAL
GRAN TURISMO
.COM





576 KONZOL
akció!
2001 2002 2005 2006
évfolyamok
999.- / évfolyam

LOST







Mikor az Oceanic 815-ös járata 2004. szeptember 22-én hatalmas robaj közepette belecsapódott a Sziget tengerpartjára, még messze nem volt biztos, hogy a balesetnek lesznek túlélői.

Nehéz szülés volt, a LOST eredeti forgatókönyve olyannyira nem felelt meg a csatornának, hogy még a preprodukciós fázisban stábot váltottak. Jött (az azóta száz százalékosan biztos, hogy szadista) J.J. Abrams, meg a démoni Damon Lindelof, és ketten együtt írtak egy hatalmas, több szezont felölelő LOST bibliát, aztán... aztán imádkoztak.

Mert a LOST nyitánya, a pilot epizód minden idők egyik legnagyobb költségvetésével készült, de a sikerhez és a maximális átéléshez kellett. Kellett az a mintegy fél millió dollárért vásárolt Boeing roncs, a Hawaii tengerpart, a legjobban összerakott hangrendszert is a sírba vágó audio rész. Kellett az a közel 14 millió dollár is, ami a tulajdonképpeni startot jelentette. Az ABC rábólintott – és milyen jól tette! A LOST nem csak 2004 legsikeresebb televíziós műsora, de minden idők talán legjobb sorozata lett. A relatíve lassú mederben folyó első évad után az eszelős sebességre tekert történet megmutatta, hogy nem csak hogy van benne potenciál, de olyannyira előremutat a későbbi évadokra, melyre korábban még nem volt példa. Ha a Wachowski fivérek a sikerben úszva azt állították, hogy a Mátrix alapból trilógiának készült (ami pofátlan hazugság, bárki bármit mond), akkor a LOST maga a megtestesült predesztináció, a nagybetűs SORS, a tökéletes egyenes mely azért minden egyes centinél leír egy hurkot. A LOST-ban minden és mindenki összefügg, a négy éve tartó események részről részre utalnak vissza olyan apróságokra, melyek akkor és ott talán fel sem tűntek. De az, aki már a kezdetek óta követi tudja, hogy LOST-ot nézni nem lehet úgy, mint bármelyik más sorozatot. Mert a LOST maga talán nem is sorozat, hanem egy regény, ahol lehet látni a fényt az alagút végén, de az odáig vezető út hosszú és rögös. A jelenleg futó (bár épp 1 hónapos szüneten lévő) negyedik évad minden várakozást felülmúlva száguld előre. A LOST-tól idegen folyamatos válaszadás talán minden kétkedőt meggyőz arról, hogy a gárda igenis tudja, hogy merre is akar haladni, még ha a nézőnek fogalma sincs arról, hogy pontosan mi is a Sziget. Talán ez sosem fog kiderülni. Talán az sem, hogy a videojáték adaptáció miért született meg – de itt van, elhagyta a szülőcsatornát és arra vár, hogy belevesd magad. Ahogy egy külhoni kritikus kolléga mondta volt januárban: „It's time to get LOST again."

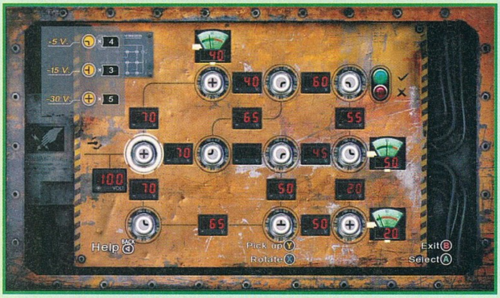
AZ ÚT HAZAFELÉ

A **Via Domus** meggyőzően indít. Nem követi el azt a hibát, amit a legtöbb filmadaptáció: nem vágja ki az ablakon az alapanyag szívét és lelkét, nem kényszeríti olyan stílusba, ahová nem való. Sőt, a Via Domus pazarul indít. A 815-ös járat az óceán felett repülve tart úti célja felé. Hősünk, Elliot a gép középső részén élvezi az utat amikor... amikor bekövetkezik az, ami már történelem. A gép lezuhan, a maroknyi túlélő sebesülten, kábultan vagy sokkban tér magához a tengerparton.

Ott állsz a helyszínen. Ott a hatalmas utasszállító roncsa, a hangfalat valósággal átszakítja a még mindig pörgő motor zaja, mindenhonnan üvöltések és segélykiáltások szólnak. De te, mint minden jó fiú a segítségükre sietsz – elsőként például beszélsz velük.

A Via Domus-ban nagy szerepe van a dialógusoknak, az a maroknyi nem játékos karakter, aki az egyes epizódokban szerepel mind-mind megszólítható. A VD két jól elkülöníthető kategóriára osztja a feltehető kérdéseket: az általános információk során olyan alapvető dolgok tudhatók meg, minthogy ki s miért ült a repülőgépen, mire emlékszik, míg az aktuális küldetéssel kapcsolatos sorok segítő jobbot nyújtanak a teljesítendő feladatot illetően. Bizonyos esetekben az itt elhangzó egy-két soros párbeszéd egy emléket is felidézhet. Merthogy Elliot jó sablonhőshöz illően amnéziában szenved, a keresztnevén kívül gyakorlatilag nem emlékszik semmire: sem arra, hogy miért ült a gépen, mivel foglalkozik vagy ismer-e valakit. Az emlékek fokozatosan térnek vissza, a sorozathoz illően flashback formájában.

Az adaptáció talán legnagyobb erőssége a múlt felfedezése, az apró kirakós játék darabkáinak megtalálása. Minden egyes flashback egy cafatokra tépett képpel indít, a feladat pedig roppant egyszerű: pontosan azt a pillanatot kell megörökíteni Elliott kame-

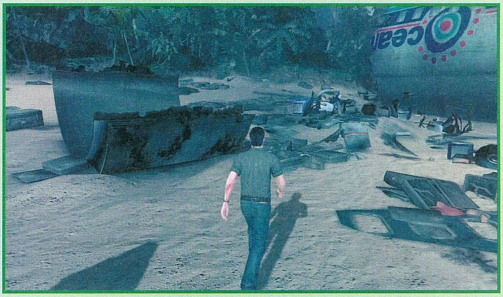












rájával, ami a széttépett polaroidon szerepel. Ha sikerül a megfelelő nézőpontot, a fókuszt és az akciót egy adott helyzetben lencsevégre kapni, Elliott visszanyeri az emléket és a felidézett történés átvezető videó formájában lepereg. A flashback alatt felszedett tárgyak apróbb információkkal töltik ki az események és a hősünk múltjában lévő hézagokat – ha sikerül minden információt kinyerni, a Szigeten tovább folytatódik az akció, immáron az emlék birtokában.

A 7 fejezetre osztott, az első és a második évadba illeszkedő történet maximálisan hű a LOST struktúrájához, minden egyes felvonás olyan, mintha a sorozat egy epizódja lenne – kár, hogy a tempó már irreális, 4-5 epizódnyi történés van néha besűrítve egyetlen fejezetbe. Az előzmények taglalása után felkúszó főcímmel veszi kezdetét az újabb bejegyzés, hogy az események tetőpontján a klasszikus dramaturgiával és hanghatással érjen véget. Ám a hét epizód előrevetíti az adaptáció legnagyobb gyengeségét, a szavatosságot. A teljes sztori különösebb rohanás, sőt, teljes felfedezés mellett akár 4 óra alatt teljesíthető, a fő vonulathoz nem kapcsolódó extra tartalom hiánya miatt újrajátszani senki sem fogja. Az Xbox 360 tulajok számára különösen feltűnő lesz a játékidő rövidsége, az egyre távolabbi fejezetek szinte percenként ontják magukból az 50-125 pontot érő achievementeket, villámgyorsan töltve ki az 1000 pontos maximális határt.

Mindezt tetézi az, hogy a játékmenet ehhez a rövidséghez igazodik, a lehető legjobban lecsupaszítva a leginkább a Silent Hillre emlékeztető formulát. Az egyes epizódokban teljesítendő feladatok többsége kimerül az A pontból B-be való eljutásig, időnként egy-két interaktív jelenetet beszúrva. Ilyen például a barlangban való navigáció. A vaksötétben való barangolás talán izgalmasnak hathat, de a gyakorlatban messze nem az, az egyetlen járható út és az időnként bedobott zsákutcák ellenére az egész nem több egy 4-5 perces sétánál a kijáratig. Izgalmat ekkor maximum csak a fáklya kialvása jelenthet, amely vagy a denevérek özönlésének, vagy egy kisebb vízesésnek tudható be. A fényforrás újragyújtása azonban létszükséglet, pár másodperc elteltével ugyanis „valami" (A fekete füst) azonnal a másvilágra küldi Elliotot.

A fényforrás lehet öngyújtó, fáklya vagy lámpás, a beszerzési forrás minden esetben ugyanaz – a többi szigetlakó. A földön elszórva heverő gyümölcsök és a gép roncsai közül kimentett tárgyak a helyi valutaként funkcionálnak, minden egyes felszedett darab egy megadott értékkel rendelkezik. Egy szereplőhöz közelítve megnyitható a kereskedés, barter alapon. Hisz ugye a sorozatban is állandó elem az „adok két kókuszdiót azért a csokiszeletért" jelenet, nem igaz?

De talán mégsem ez a Via Domus legnevetségesebb része, sokkal inkább a manapság kötelezően bepakolandó lopakodás. Ami nem egészen olyan, mint azt az ember elképzelné, sötét helyett világító napfényben, a dzsungel közepén kell rejtőzködni, két ellenfél elől. Egyrészt a fákra lőállásokat építő (!) otherek akarják holtan Elliotot (amely tény teljes egészében ellentmond a későbbi történéseknek), másrészt pedig a fekete füst. Elfutni utóbbi elől esélytelen, nem csak, mert lassú vagy de azért is, mert ha nem éppen abba az irányba mész, amerre a pályatervező szeretné, hogy haladj, nos, a játék nemes egyszerűséggel vagy visszahajít az adott terület legelejére, vagy hátraarcra kényszerít. Egyedüli fegyvered ilyenkor a nagy bambuszcsoportosulás mögé való rejtőzködés, ami rövid távon is idegesítő, hát még mikor később meg kell ismételned.

De legalább harcolni nem fogsz, a Via Domus négy és fél, maximum öt órás felfedezése alatt két alkalommal (!) sütsz el fegyvert, akkor is csak egy-egy golyó erejéig. A legtöbb időt egyetlen puzzle típus (!) századszori megoldásával fogod tölteni. Minden egyes nagyobb állomáson akad majd legalább egy, de inkább több elektromos panel, ahol a relék beillesztésével kell helyreállítanod az áramszolgáltatást. A feladat nagyon egyszerű, a három fajta elem forgatásával illetve megfelelő helyen való használatával kell megadott értékű feszültséget eljuttatnod A-ból B-be. Elsőre még kifejezetten szórakoztató, az ötvenedik alkalommal viszont már frusztráló.

ELTŰNTEK

A gyenge alapokra húzott máz legalább annyira felemás, mint a történet és a játékmenet. A Via Domus nem ronda, ha nagyon szép akar lenni, akkor tényleg szemet gyönyörködtető. A dzsungel kidolgozása pazar, a dús növényzet, a remek bevilágítás, a színekben úszkáló terep mind-mind azt az illúziót kelti, hogy igen, ott vagy a Szigeten, a helyszínen, amelyet már négy éve követsz figyelemmel. Az ismerős állomások bebarangolhatósága minden LOST rajongó nedves álma, e tekintetben pedig nem érheti szó a ház elejét, a Via Domus minden fontosabb helyszínt ábrázol, sőt, még egy olyan Dharma központ is helyet kap, mely eddig nem szerepelt a sorozatban. Ám ennek ára van, a mozgásszabadság egy nagyon vékony folyosóra korlátozódik, a Sziget teljes egészében nem barangolható be, mindig csak egy vagy két lineáris szakasza. A dzsungelt leszámítva az olyan nagyobb helyszínek, mint a tengerpart teljesen elnagyoltak, a méretarány mintha folyamatosan változna: az első epizódban még alig 10 méter hosszú az egész, a vége felé meg már akkora, hogy legalább másfél percig tart teljesen bebarangolni.

A legnagyobb kárt a karakterek szenvedték, két szempontból is. Grafikus oldalról a Via Domus az ezredforduló beköszöntével (hála az égnek) elhagyott technikával próbálkozik, az eredeti gárda arcának fotó alapján történő digitalizálásával. Ennek tudható be, hogy Jack arca olyan lapos, mint egy asztallap, Juliette szemei akkorák, mint egy teletubbié, Locke feje pedig annyira szögletes, hogy papírnehezéket lehetne rá tenni. Ráadásul az ismert karakterek jelentős hányadát nem az eredeti színész, hanem egy B kategóriás filmből kiollózott stábtag szinkronizálja valami eszelősen gyatra teljesítménnyel. Szerencsére zenei oldalon minden rendben, ami leginkább a sorozat eredeti hanganyagának használatára vezethető vissza.

FLASHFORWARD

A Via Domus rettenetesen felemás – mint adaptáció teljesen szükségtelen, a LOST pontosan olyan sorozat, amit nem szabad semmilyen más formában kibővíteni, főleg nem videojátékként. Különösen azért nem, mert az adaptáció eszelősen lapos, nem csak hihetetlenül rövid, de túlságosan leegyszerűsített is. Elvakult LOST rajongók számára kihagyhatatlan a helyszínek bebarangolása miatt, ám a gyatra történetvezetés és a LOST mitológia néhol teljes semmibevétele miatt jobb, ha a Via Domus elveszve marad. Mint maga a Sziget.

W

MARTIN BELESZÓL!

Kiváló alapanyag és jó megközelítés, mégis jellegtelen, középszerű megvalósítás – ez a LOST játékverziója. Temérdek lehetőség lett volna adott, ezerféle apró logikai fejtörővel, a sorozatból kölcsönzött minijátékkal, hatalmas bejárható területtel, sok-sok felfedezéssel, harccal, meneküléssel, kirándulással, dzsungeljárással és rácsodálkozással. Tényleg semmi mást nem kellett volna csinálni, mint kicsípni az izgi részeket a filmből és megjátékosítani. Max rajongóknak. De tényleg.

LOST: VIA DOMUS

UBISOFT / UBISOFT MONTREAL
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

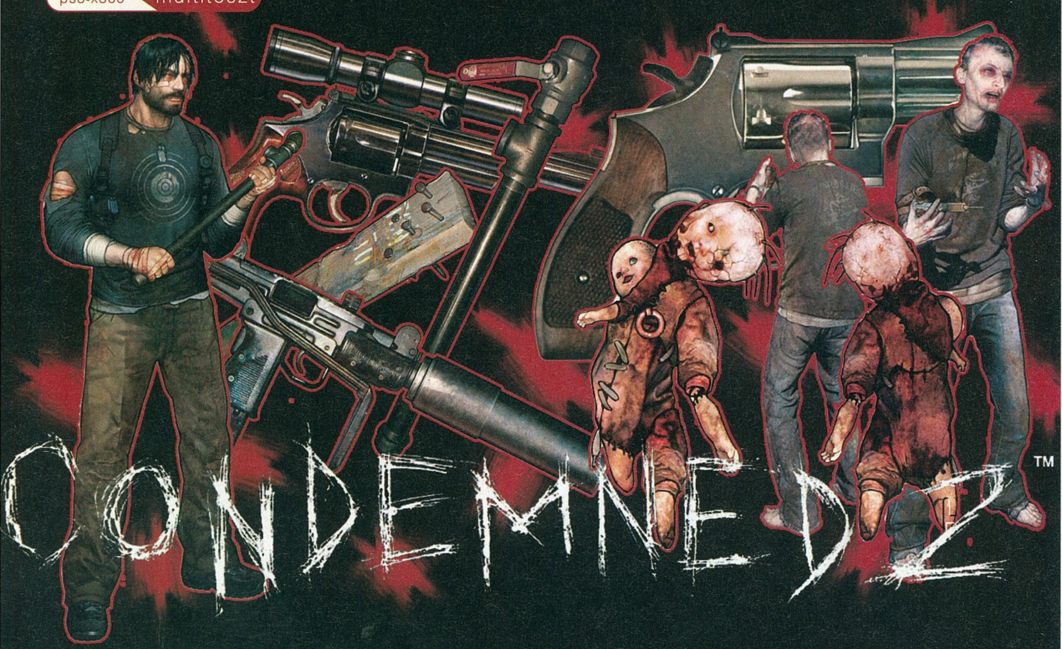
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS3 — 1 játékos, dd 5.1, 720p/1080p

X360 — 1 játékos, 720p/1080p, dd 5.1, mentés 4 mb

✔ hű a lost felépítéséhez
X rövid, korlátolt, szükségtelen

PS3 X360
5.5 pont



„**B**eteges videojátékra vágysz? Akkor ajánlom a Condemnedet… attól bizony frászt fogsz kapni." – ajánlgattam anno az ismerősöknek az X360-as nyitócímek egyikét, amelyről nem csak az 576 Konzol (93-as szám) ejtett szót, de jómagam is cikkeztem róla a szegény, megboldogult Fangoria Horrormagazinban. Persze nem véletlenül. Némi sorozatgyilkosos és nyomozgatós máz, ez alatt pedig egy FPS-es külsővel megáldott totális paranoiagépezet volt a Condemned. Klausztrofóbiát okozó sötét folyosók, fegyvernek szinte csak a puszta kezed, plusz a felszedhető fa- és fémbotok, egy zseblámpa fénye a sötétben, hallucinációk és egyéb nyalánkságok vártak a vállalkozó kedvű játékosokra. A játék ütött a maga idejében (soha nem fogom elfelejteni az áruházban mászkáló próbababa külsejű jelenségeket), plusz a kevéske nyomozási lehetőség is jópofa újításként hatott. Persze várható volt a folytatás (hányszor írtam már ezt filmek és játékok esetében), amely ezúttal már nem exkluzív címként robban be a köztudatba, hiszen a Monolith/Sega páros 360-ra és PS3-ra egyaránt kiadta a **Condemned 2: Bloodshot**ot. Szerencsére.

A sötét sikátorban nagy szemekben esik a hó, miközben Ethan Thomas, az első Condemned hőse magához tér, majd hajléktalan kis barátjával veszekszik, miközben átvesszük a főszereplő irányítását. A hóesés az éjszakai fényektől kivilágított városban csodaszép, ám gyönyörködni nincs idő, mert kicsivel arrébb botorkálva ellenségeskedő csoportba botlunk, amelynek tagjai között igen hamar rendet is kell tennünk. Ám amikor már azt hinnénk, vége a gyepálásnak, a főnagyarcú kedvesen megcirógatja a fejünket egy téglával, mire villámok kezdenek cikázni, ablakok törnek ki, majd mintha elszabadulna a pokol, egy kolléga lehány valami fekete trutyival, megvadult emberek törnek az életünkre, morgó kutyák harapnak belénk, a várost elöntő fekete szmötyiből bizarr kis humanoid lények rajzanak elő, hogy aztán azok is keserítsék életünket. Ám ekkor hirtelen vágás, és ismét ott tartunk, hogy kapucnis death metál énekes barátunk ott dörmög a fejünk felett, amit ismét megsimogatni akarna, legalábbis a kezében tartott tégla erre enged következtetni – ám jönnek a barátok, megmentik az életünket, az eddig látottak csak egy csúnya hallucináció rémképei voltak. Vagy: az eddig látottak csak egy csúnya hallucináció rémképei voltak?

Nos, nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, a Condemned 2 a „több és jobb" alapelvet követi. Kezdetnek ezzel kapcsolatban legyen elég annyi, ami az irányítással és a lehetőségekkel kapcsolatos. Ethan nagyjából arra képes, amire az első részben is, avagy van egy szimpla lámpája, emellett pedig üt és vág, néha (ha van fegyvere, mert anélkül ugye nehéz bármire is lövöldözni) puffogtat, megoldja a rejtélyeket és a többi… De! Teszi mindezt az előzményben tapasztaltaknál jóval korszerűbben és változatosabban. Kezdjük ott, hogy a védekezés és öklözés mellett kombinálni is tudjuk ütéseinket, majd ezek után befejező támadást is bevihetünk, nem utolsó sorban a félájult delikvensekkel mókás kis csintalanságokra vetemedhetünk, ilyen például, amikor buksijukat a működő televízióba verjük („Anyuuuu, benne vagyok a tévében!"), vagy amikor a már említett testrészüket rétestészta módjára kivasaljuk/kinyújtjuk az erre alkalmas gépezettel. Kisfiúk és kislányok, próbáljátok ki ezeket a kedves kis játékokat, mert nagyon szórakoztatóak. Nos, a szülői felháborodást megelőzve a grafikus erőszakot egyelőre jegelem, legalábbis konkrét példák szintjén, jöjjön inkább a nyomozás.

E.T. ezúttal már nem csak UV-fénnyel követi a vérfoltokat, meg fényképezget, de bizonyos fokú fejtörőket is kénytelen megoldani, miközben párbeszédet is folytat megszokott segítőnkkel. Van itt minden, a holttestek fotózásától kezdve a hulla adatainak megadásán át, a biztonsági kamerák sorszámának leolvasásán és a teherlift elindításához szükséges vezetékminta kiismerésén keresztül egészen odáig, hogy fegyverek után keresgélj, majd azokon ujjlenyomatok után kutass. Természetesen a game nagyobb részére továbbra sem az agymunka a legfőbb jellemző, de immáron kicsit színesebb és élvezetesebb a nyomozói feladatok elvégzése.

És akkor a frissítések és a lehetőségek tárházának kiszélesítése menüpont utolsó jelen pillanatban érdekes része következik: a fegyverek arzenálja. Ahogy azt megszokhattuk, ott az öklünk, a szöges végű fadeszka, a vasrúd, a feszítővas, vagy az ólomcső… párszor még elénk került korábban is néhány lőfegyver, és nagyjából ennyi. Persze ezúttal sem megyünk át szimpla FPS-be a lőfegyverek terén, avagy a lőszer igencsak fogyócikk a játékban. A tégla, vécédeszka, tonfa, papírvágó, középkori pallós, és egyéb ütő/szúró/vágó fegyverek mellett van ilyen-olyan pisztolyunk, sörétesünk, géppisztolyunk, géppuskánk, sokkolónk, avagy mindenféle finomságunk, amelyekkel szimpla kis lukakat is varázsolhatunk a huligánok koponyájába. De akár el is tüntethetjük azt orrostul, fülestül – rendkívül élvezetes, amikor a sörétessel belelövünk a hadakozó dilitömegbe, mire pár fej szabályosan lerobban a hozzá tartozó nyakról. *Peace, love, happiness*…

Természetesen továbbra is a horror-vonal az, ami a legerősebben megtalálható a játékban. Ez már az első fél órában nyilvánvalóvá válik. Dörmögő barátunk a kapucnijában sem egy szép látvány, ahogy a szeméből és szájából fekete trutymót csorgató bácsika sem, ám kicsivel arrébb durvul be a dolog, amikor a fekete szmötyi már a szobák egészét borítja,













amiknek hálózata így úgy néz ki, mintha az alienek fészkében lennénk. Ehhez kapcsolhatók a plafonról lelógó félkész szmötyiemberkék, amik ordítva vetődnek ránk, vagy a lassan előtántorgó szmötyizombik, hogy teljessé tegyük a szmötyi-élővilág fajainak ismertetését. Az talán meg sem lep minket, hogy a sötét folyosókon haladva sokszor a saját árnyékunktól is frászt kapunk (a lámpánknak köszönhető fény- és árnyék-effektek továbbra is gyönyörűek – nem véletlen a használatuk, hiszen a horror műfajában már az előző évszázad elején is ezekkel operáltak az német expresszionista filmrendezők), vagy attól, hogy egy ugató kutya támad nekünk, vagy egy ránk ordító félőrült kezdi ütlegelni a fejünket. Mindezek mellett önmegsemmisítő babák rohannak le minket a játékgyárban (olyanok mint Chucky, csak „Jófiú" helyett „Angyal" a nevük – némileg hasonlók, ha a jelentéseket nézzük), vagy körfűrészszerű izével hadonászó próbababanő, amelyik fűzőjében úgy feszít, mint valami Marilyn Manson-imitátor, vagy egy nővérke a Silent Hillből.

Ha már Silent Hill, akkor elmondható, hogy van is némi kapcsolódási pont a két játék között. Bizony-bizony, rémisztgetések és idegbaj okozás terén a Condemned a nagy legenda nyomában jár, ahogy a történet fejtegetése is már-már SH-magasságokba emelkedik, de persze azért annyira nem üt, csak néha-néha a közelében jár. Nem mellesleg van itt Manhunt is dögivel (maszkos, kigyúrt állatok, akik mindenáron BDSM játékokat akarnak űzni velünk, vagy éppen éjjeliőröket akasztanak fel a városi múzeum közepén), az „epilepsziára hajlamosak kerüljék a játékot"-felszólítás pedig új értelmet nyert, mivel a Condemned 2 néhol már olyan szinten villog, és sistereg, és homályosul, és zizeg, hogy az még annál is epilepsziát okoz, aki már nincs az élők sorában. Ennek köszönhetően a kórházból menekülés közben nem csak a némi alkohol-problémával küszködő Ethané, de az én fejem is megfájdult a sok flash és hallucináció miatt. Szép eredmény.

A grafika egyébként néhol kifejezetten szemet gyönyörködtető, ráadásul láthatóan csiszoltak rajta az előzetes verzióhoz képest (Konzol #113), ámbár a padlóba lógó kutya, a néhol a téglafalakat díszítő szmötyi fröccsentett műanyag kinézete, és a terepek időnként gyenge textúrázása némileg rontja az összképet. Mindezek mellett az átvezető filmek nem nagyon remekelnek (a karakterek akár PS2/Xbox videókból is kiléphettek volna), éppen ezért a megjelenítés nem érdemli meg a maximumot. Ahogy a játszhatóság és a szavatosság sem, ellenben a hangulat, illetve a hangok és zenék remekelnek. Mindent megkapunk, amit egy horrorisztikus videojátéktól elvárunk, ráadásul amit Vega anno hiányolt az elődnél, most az is a rendelkezésünkre áll, avagy van online multiplayer: gyilok és gyilok deathmatch módra, vagy pedig csapatos nyomozgatás és öldöklés, ami sokkal jobb móka, már csak a játék sajátos harcrendszere miatt is (szerintem ehhez nem illik a megszokott netes deathmatch).

Nagyjából ennyi a lényeg a második Condemned kapcsán (ami természetesen ismételten ugyanazt nyújtja mindkét géptípuson). Amúgy vannak még megnyitható extrák, illetve van egy Harcosok klubja jellegű agyatlan játékmódunk, de a lényeg a fő módozatban van, amely szerintem minden lényegi igényt kielégít, amennyiben egy FPS-köntösben lévő horror-/krimijátékra vágyunk. Nem, ez itt nem a béna F.E.A.R., de még csak nem is az akcióorientált Jericho (amit hiába szeretek nagyon, a pozitívumai leginkább Clive Barkernek köszönhetők, és nem a fejlesztőknek)… ez már-már egy interaktív *Alien* a maga fojtogató és nyomasztó légkörével. Nagyon is ajánlható darab, amihez sok-sok kellemes pillanat köthető, és amihez jó szórakozást kívánnék.





Természetesen a kaland csak rád vár, hogy utánajárj, mik a zajt és észvesztést okozó szerkezetek a falakon; hogy mi a fekete trutyi titka; hogy ki áll az egész ügy hátterében; hogy mi okozza a folyamatos hallucinációkat; hogy ki a barát és ki az ellenség… persze nem biztos, hogy mindenre választ kapsz, vagy hogy olyan választ kapsz, ami megfelel számodra, de ennek így kell lennie, a készítők semmit nem bíztak a véletlenre. Mindenesetre amíg a célvonalig elérsz, sok-sok feldarabolt és szétnyitott holttest, és még több vér fogja kísérni az utadat, hogy soha ne felejtsd el, ez bizony horror-játék a javából, még ha nem is kap akkora hírverést, mint némelyik társa. Mert igazi élmény… félelmetes, megrázó, ijesztő. A kórház folyosóin egyedüliként bandukolva, vagy a lerobbant bérház emeletein járva rá fogsz jönni, meg fogod érteni az érzést, amit az új Condemned nyújt…

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

MARTIN BELESZÓL!

Hűha, ez gyerekek egy nagyon-nagyon bitang game! Valami olyat képzeljetek el, mint egy megjátékosított „He7edik" mozi, vagy mint egy újgenerációs, FPS Silent Hill. Veszett hangulatos, egy igazi hátborzongató alvilági utazás, félelmetes, nyomasztó, ijesztő, minden idegszáladat felborzoló pszicho-horror. Engem teljesen elvarázsolt és meggyőzött!

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

MONOLITH / SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3	1 játékos (2-8 online) dd 5.1, 720p/1080i, mentés 1001 kb
X360	1 játékos (2-8 online, system link), mentés 316 kb, dd 5.1, 720p/1080p

✔ nyomozós, fps-szerű horror, és remek folytatás
X grafikailag lehetett volna még fejleszteni

PS3 X360
9 pont

CAPTAIN PLANET ÉS A HÓKALÓZOK





Az emberi faj nem egyszerű. Képesek vagyunk átutazni a galaxist, és ugyanazt folytatni ott is, amit itt elkezdtünk. Már azt érzed, otthonra leltél, erre mindig megjelenik valaki, aki alád darálja a grízt, elárul, becsap. Mindezek mellé még ne lenne ilyen piszkosul hideg. Egy idegen bolygó; és mi mást csinálnánk ott: hát háborúzunk. Egymás ellen. MERT háborúzni jó.

ÉLET AZ X-EN TÚL

Ha valaki figyelmesen olvasta Böjtös Gábor előzetesét az anyagról, bizonyára megakadt a szeme a Starship Troopers valyi „kiengesztelő" bejelentése a Monster Hunter harmadik részének Wii-re való átcibálása okán, miszerint no para, a PS3-asok is kapnak majd valamit. Kaptak is, így jutott el a **Lost Planet PS3**-ra, amelynek kapcsán azonban az előzetes verziók már óva intettek, hogy a gépezetbe valami homokszem került, és az anyag korántsem muzsikál olyan fényesen, mint tette azt X360-on.

A Lost Planet 360-on kétségkívül nem a legszebb, legszemkápráztatóbb anyag volt, de látványossága helyenként felülmúlta az akkori császár Gears Of Wart is. PS3-on nagyjából ugyanezt a látványt kapjuk vissza, és ha nem mondják előtte

MEGÉLHETÉS A BOLYGÓN

Az Lost Planet a kevésbé scriptelt játékok közé tartozó, folyamatos, megalkuvást nem tűrő akciójáték, melyben végig a küzdelem dominál. Küzdesz a fagypont ellen, az emberek ellen, az idegen lények ellen, a VS-ek ellen, küzdesz a havas táj ellen, küzdesz az előrejutásért. Küzdesz a bolygóért. Igazi hardcore szellemiséget igénylő, küzdőknek való játék ez. Elsőre kicsit merev és rideg, felmelegítés után azonban máris ízletes és azonnal fogyasztható.



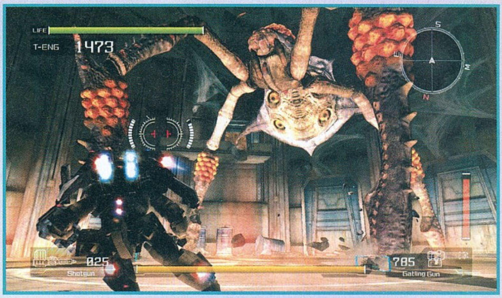
című film egy nevezetes idézetén. A párhuzam nyilván az ellenfelek hasonlóságából fakadt, amelyre már mi is korábban felfigyeltünk, mert szó mi szó, ezen kis izgága rovarszerű lények láttán az ember legszívesebben elkiáltaná magát: csak a halott bogár a jó bogár! Ellenben ő azt írta, bugok nem szerepelnek a játékban; hát tévedett, ugyanis az egész játékban csak azok vannak! A hófödte planétát az akridoknak nevezett faj népesíti be, akik ellen átfogó terv készül – na de a történetről többet nem fogok mesélni nektek, azért lapozzátok fel Dae tavaly januári bemutatóját az X360 verzióról. Ami egy darabig úgy nézett ki, exkluzív marad, aztán jött a Capcom tanekem, valószínűleg fel sem tűnik, hogy a grafika némileg vesztett élességéből – és talán a hóköd effektus is valamivel gyengébb lett – , hisz mindent összevetve az anyag még így is szuperül néz ki. Időnként viszont komoly belassulások rondítanak be az összképbe, ami a kutyának nem hiányzott, de tudjátok, hogy van ez: *valami kis pluszt bele kellett tenni*. A neten mindenesetre szép kis összehasonlító képeket lehet találni, ha valakinek kedve van hozzá. Igazi, fanboyoknak való móka és kacagás, lehet mereszteni a szemeket, melyik szikla mennyire tűnik élesnek a távolban. Ugye nem haragszotok, ha nem erről fog szólni a cikk?

Wayne-nel, aki a játék főszereplője a megszokott fegyverek mellett ultra-designos robotokkal (óh bocsánat, VS-ekkel) veszed föl a harcot, a Lost Planetben ugyanis a klasszikus ügyességi, és a mai mechás akciójátékok elegyéről van szó. Na és ott a csáklyázás! Mindazonáltal a LP nem egy gyors játék, sőt a hibátlan játszhatóságot olykor épp az akció dinamikátlansága fojtja meg. Ahogy a föld beleremeg, és Wayne ott áll szemtől-szembe ezekkel az óriási dögökkel, az ember szó szerint átérzi a tehetetlenséget. Kéne valami jó kis cumó, amivel egy súlycsoportba kerülünk velük. Mondjuk egy VS?















A VS-EK FAJTÁI

Két dolog van a Lost Planetben, amit mindig mindenkor érdemes megcsinálnod. Egyik a hőpontok begyűjtése, a másik a VS-ek használata. A Lost Planet szerves részét képezi a VS-ekkel való harc. A különbség közöttük leginkább a mozgásukban és fegyverzetükben jelentkezik, de egyes típusok még rövid ideig tartó repülésre is képesek. Összesen 5-6 félével találkozunk a játékban, a legegyszerűbb Nidától kezdve az eszméletlen állat módon kinéző Drión át (olyan, mintha szárnyai lennének) a fúrófejekkel felszerelt, tankká alakuló Cakti-ig. De ott van még a duplaugrásra képes Faze, a hósiklóvá átalakuló Evax, vagy az egyik legnagyobb ász monstrum Hardballer. A Négyzettel aktiválod a robotok speckóit, egyikkel-másikkal még amúgy Gundam módra kardot is ránthatsz.

De egyszer eljön a pillanat (viszonylag hamar), amikor mármár minden pályát lenyomtál, minden férget kiirtottál, de a lelkedben még mindig dúl a háború. Ideje kilépni a nagyok közé. Készen állsz, katona?

AMI A NETEN VÁR

Amit először is tudnod kell, azok a beállításokban szereplő opciók. Amit általánosan tudsz változtatni, az az időlimit, az alapfegyverzet, a pálya és a pályakiosztás, azaz layout (erre még visszatérek), valamint a Battle Gauge, amin az egész játék alapszik. A főjátékhoz hasonlóan itt is véges energiával számolsz, aggódni azonban nem nagyon kell, általában előbb meghalsz, mintsem elfogyna. Ha mégis fogytán lenne az energy-d, azt vagy a póznák felhúzásával, vagy a különleges hőfeltöltő helyek megkeresésével tudod feltölteni. A termál energia nem csak az életerő miatt fontos, a különböző járműveket és ágyútornyokat is ezzel működteted. Ha elfogy, kiszállsz belőlük. Minden pályának más és más fegyverkiosztása lehet, erre vonatkozik a layout. Minden layoutban máshol vannak a biztos pontok. Ez arra szolgál, hogy egy pálya ne váljon idő előtt unalmassá amiatt, hogy mindenki tudja minek hol a helye.

Négyfajta játék található a Lost Planetben, ebből kettő a klasszikus deatmatchek mintájára zajló Elimination, illetve Team Elimination, utóbbi egyben a legnépszerűbb játékfajta is. Ezekben a cél az ellenfél Battle Gauge értékének a lenullázása, ha előbb letelik az idő, értelemszerűen az a csapat nyer, amelyik jobban áll ez ügyben. Battle Gauge-t növelni az ellenfél megsemmisítésén túl a járművek elkötésével, és a Data Postok aktiválásával is lehet. A Post Grab főszereplői a játékban már megismert Data Postok, az akció pedig a Capture The Flag mintájára zajlik, keverve a főjátékban megismert pózna aktiválással, amelyeket itt sokkal tovább tart felhúzni. Ezenkívül van még egy érdekes módozat, a Fugitive, ahol egy ember menekül, a többi meg utána. Nem különösebben népszerű játékfajta.

Tizenhat fő a maximum létszám, ez mondjuk mai viszonylatban már nem nevezhető soknak. A pályák elég nagyok, látszik, hogy ezekre a nagyobb meccsekre szabták mindegyiket. A multiplayer először nem túl változatos karakterválasztéka későbbiekben egyre bővül. Kezdetben az idegenek bőrébe bújva harcolhatunk – ez a PS3 verzió sajátossága! –, majd ahogy lépegetünk előre a ranglistán, úgy nyílnak meg egyre-másra az újabb karakterek és ruhák. A karakterek tehát nem csak kinézet miatt érdekesek, de egyben arról is árulkodnak, hogy az illető hányas szinten jár.

A játék lassú tempóját kicsit ellensúlyozandó ne lepődj meg, ha körülötted mindenki csáklyázik és bukfenceket hány – az első dolgok egyike, amit nem árt, ha betanulsz. Közelharcban pedig érdemes felvenni a guggoló pózt, így kisebb felületet nyújtva az ellenségnek.

A multis játéknak hosszabb távon igazán csak egy hibája van, amelyet Martin már említett a tavalyi tesztben. A respawn pontok minden pályán ugyanott vannak, így mindig egy adott pontra születsz, tekintet nélkül arra, van-e a közelben ellenfél.

A fegyverek közül most csak kettőt emelnék ki: az egyik a Dummy gránát, ami roppant alattomosan, egy életnagyságú bábu képében robban, a másik a Disk Granade, mely elhajítva beleáll bármilyen tárgyba, nagyon hasznos. A gránátok viszont kioldás után egyből robbanhatnak, úgyhogy vigyázni kell velük. A többi fegyver az alapjátékban megismert, és abszolút szokásos arzenált járja körül, melyek mindegyikéhez külön harcmodor dukál.

HARCMEZŐK

A multipályák egy része a főjátékban látott helyszínekből lett kialakítva, ilyen pl. a már demóban is látott Pirate Fortress, vagyis a kalózok tanyája, mely talán a legnépszerűbb pálya. Aztán ott a Battleground, melyhez a hatodik misszió elejét alakították át, és főként a távolsági fegyverekhez ideális. A Training Facility-ben a magas falak és VS-ek játsszák a főszerepet, a Radarfield pedig egy a Hoover-gáthoz hasonló létesítmény, ahol inkább a közelharc dominál. A Dilapidation nyújtja mind közül talán a leginkább háborús érzetet, ahogy a leharcolt épületek között hajszoljátok egymást. A pályák nem mindegyike a havas fennsíkon játszódik, vannak teljesen más helyszínek, mint pl. a játékmezőt szigetekre bontó Island 902, vagy az épületkomplexum Trial Point, szédítő kilátással.



A technikai részletekről annyit, hogy laggolás elfogadható mértékben van jelen, ami szintén a játék pozitívumai közé írható. Az már kevésbé, hogy egy-egy játék indítására néha negyedórát is kellett várni, ami nem a legszerencsésebb, ha az ember nem sokkal hosszabb időre ül le gamelni. Általában a Ranked meccsek a népszerűek, de semmi pánik, hamar bele lehet rázódni a játékba, ami egy nagy erénye a Lost Planet multijának.

BATTLE OVER

Azt nem mondanám, hogy jelenleg ez a legjobb netes shooter PS3-ra, de hogy a TOP 3-ban benne van, az szinte tuti. Vetélytársnak ugyan ott a szintén nagyszerű Team Fortress 2, de nehéz is lenne összehasonlítani a kettőt, hiszen a TF 2 taktikus csapatalapú mókázásával szemben a Lost Planet jóval intuitívabb harcmodort kíván. Utoljára az általam is hetekig nyüstölt Halo 3-ban láttam ennyiféle változatos harci technikát, mint ebben a játékban. Ugyanúgy megvannak a leselkedő orvlövészek, elszántan támadó gyalogosok, rakétázó guruk, plusz a VS-eikben főlényesen pöffeszkedő egységek. Az utolsó egy percnél beindul a zene, és nagyjából ilyentájt már a torkodban dobog a szíved, ahogy mindenki elindul az utolsó rohamra. A háború ilyenkor elképesztő magaslatokba emelkedik (micsoda képzavar!), minden robban, arcodba zúdul a több köbméter hó, a távolban villámlik a lézer, egy mecha füstölve összerogy, a föld beleremeg, te meg négykézláb mászol és reménykedsz, hogy valakit előbb találsz meg ebben a felfordulásban, mint ő téged.

POST SCRIPTUM

Igaz, hogy nem robban benne atombomba, nincs benne ezerféle kaszt, és nem halmoz el mindenféle extrával, de nem is kell, mert ez egy vérbeli játék, amely a vele eltöltött idővel jutalmaz.

B

MARTIN BELESZÓL!

„A föld beleremeg, te meg négykézláb mászol és reménykedsz, hogy valakit előbb találsz meg ebben a felfordulásban, mint ő téged." – igen, pontosan ez a Lost Planet. Nagyon szuper game, nagyon szeretem. Nextgen Bionic Commando-t AKAROK!

LOST PLANET

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: X360

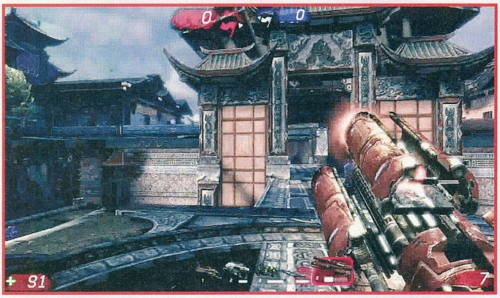
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (2-16 online), 720p, mentés 5 gb

✔ mesteri gameplay, isteni multi
X itt-ott bugos, rövid történetes mód

8 pont

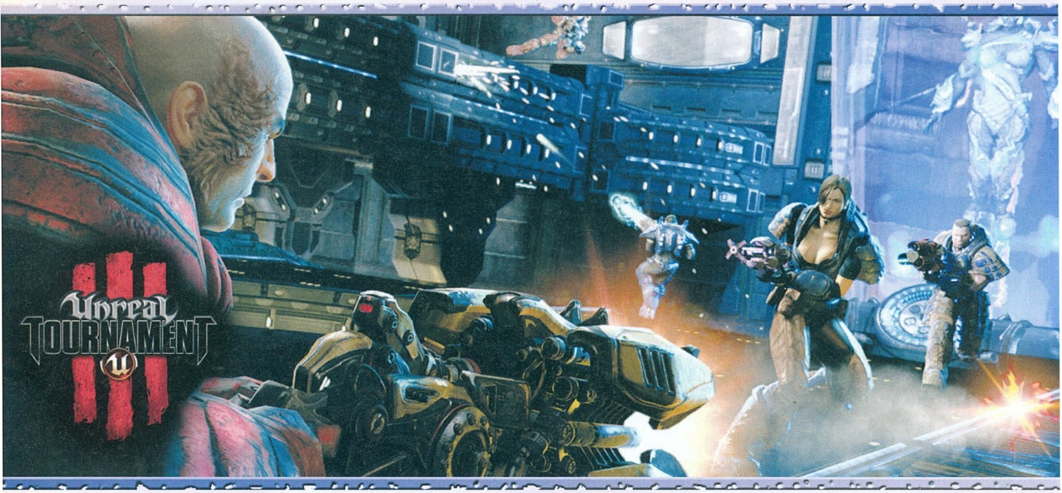
VALÓTLAN HÁBORÚK





Az Unreal egy igazi klasszikus név, egy *fogalom*. Már 1998 óta az, amikor is a modern FPS-ek egyik legfőbb előfutáraként megborzongatta a PC-s közönséget, ám 1999-ben a készítők még ennél is tovább mentek, amikor megalkották az Unreal Tournament nevezetű mókát, amely 2001-ben a konzolok világába is ellátogatott (naná, hogy pontosan emlékszem, hiszen bemutatkozó cikkem volt a DC-s verzió kritikája a Konzolban), és amely hoz is igyekeznek felhasználni a leleményesebbek – talán nem túlzás, az egyik legkeresettebb és legbiztosabb grafikus motorról van szó. A leírtak tükrében pedig kifejezetten örömre ad okot a tény, mely szerint az UT visszatért a III-as jelzéssel, méghozzá (egyelőre) a Sony hármas gépezetére (hmmm, kis számmisztika)... Hölgyem és Uraim, 2008-ban elérkezett az idő, megkezdődik a harmadik Valótlan Bajnokság, amely egyben egy háború kezdete!

a Gears of War felújított grafikus motorja még több pénzt hozzon a konyhára, ami a PS3-tulajoknak kifejezetten kedvez, hiszen a GoW sajna nem jutott el fekete masinériánkra, a motor nyújtotta lehetőségeket azonban látnunk kell, plusz az UT is mindig szívesen látott vendég. Nálam legalábbis biztosan. De visszatérve: különben sem a sztori a lényeg, az magasról le van ejtve, hiszen számunkra a csapatos pusztítás és öldöklés számít csak, amennyiben erről a sorozatról beszélünk.



a mai napig az egyik legközkedveltebb netes „egymás elleni" FPS.

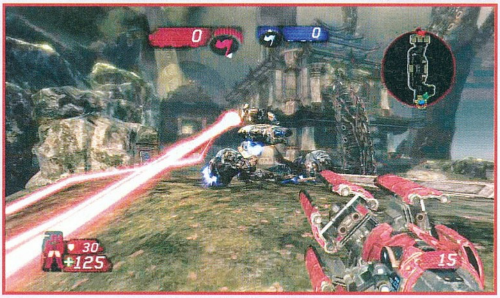
Persze nem véletlenül. Az Unreal Tournament mind a pályák felépítésében, mind a fegyverarzenál megalkotásában vezéregyéniség, amennyiben online multiplayer lövöldékről beszélünk. Ugyan volt egy – számomra – kicsit gyengébb Championship változata is (Xbox), az eredeti programot jómagam is a legjobbak közt tartom számon. A sorozat egyik nagy erénye még az Unreal-motor, amelyet sok más játék-

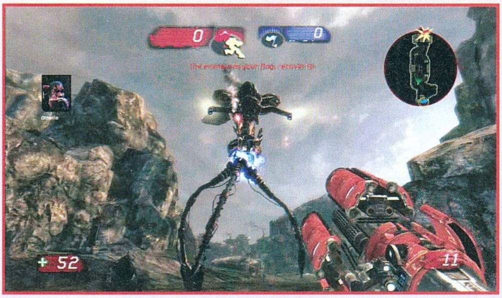
EGY VÉLETLEN FELFEDEZÉS...

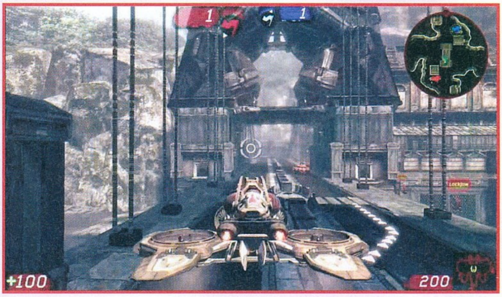
A távoli jövőben valóban háború dúl, ám a pusztító támadás alatt álló emberek rájönnek, hogy a bajnokságok során használt újraélesztők ebben a harcban is fontos szerepet játszhatnak, ezért be is vetik azokat, ám természetesen a szerkezettel együtt a legnagyobb bajnokok is csatasorba állnak, élükön Reaper kollégával, hogy jól ellássák az ebadta idegenek baját. Bugyuta a sztori? Kit érdekel... csak némi körítés kellett, hogy

Persze úgy tűnik, az Epic igyekezett mindent úgy beállítani, mintha hihetetlen mélységekkel rendelkezne az UT hármas része, ezért aztán egy már-már történetes módra hasonlító kampánymódot is kaptunk a brigádtól, amely azonban fontos a járművek és új játékmódok kismerése végett még a profiknak is, akinek pedig az Unreal nevezetű vicc teljesen új, annak pláne ajánlott a Campaign végigjátszása az online hentelés előtt. Jah, a menüről szót sem ejtettem, pedig a világhálón sokan szidják, mivel nem hozza a megszokott UT-hangulatot, azon-









ban nekem nincs vele semmi problémám, mivel egyszerű, átlátható, ráadásul pofás is.

ONLINE

Gyorsan lépjünk is túl a kampányon és nézzük az egyéb lehetőségeket. Akiknek nincs otthon internetes előfizetésük, azok sem szomorkodhatnak, mivel az Instant Action menüpont alatt minden létező játékmód élvezhető a megszokott botok társaságában (gép által irányított ellenfelek), ám természetesen az igazi élvezetet a kábelnet beizzításával érhető el, mikor is csatlakozunk drága bajtársainkhoz a neten, hogy utána jókat anyázva öljük egymás idegeit. Összesen 16-an rombolhatunk (persze ez pályánként és játékmódokként csökkenhet, de ez a maximum), és természetesen megvannak a megszokott lehetőségek is, mint a Deathmatch (totális gyilok), a Team Deathmatch (csapatok közti gyilok), vagy a CTF (zászlószerzés). Ami újdonság, az a járműparkos CTF – bár jobban belegondolva nagy különbség nincs, hiszen az elgondolás ugyanaz, csak a pályák nagyobbak, és bevethető minden gépezet –, az online kampány (más is beszállhat a kötelező mókába), az egy az egy elleni küzdelem (adott egy kis pálya, és mehet a tiszta párbaj), valamint a Warfare, amely tulajdonképpen a régi taktikai játékmódok továbbfejlesztett változata. Ezen utóbbi lehetőség esetében adottak a bázisok és az ellenőrző pontok, azonban a bázisokon egy-egy fő mag is található (bazinagy gömb), illetve az ellenőrző pontokon is van egy-egy kisebb mag. A bázisokon lévők színe nem változtatható meg, azonban a köztes magok egyből átalakíthatók a saját területünkről vitt kis gömböcskékkel, de azok nélkül is beszínezhetők – amennyiben az ellenség még nem tartja befolyása alatt, egyszerű a dolgunk, hiszen csak be kell állni a megfelelő helyre, ám akkor sincs gond, ha már foglalt a terület: csak ki kell lőni az ellenséges magot, és utána felépíteni a sajátot. A móka és kacagás lényege pedig az, hogy az ellenséges bázison lévő főmag csak akkor sebezhető, ha minden ellenőrző pont a miénk. És persze fordítva. Elmondható, hogy a Warfare rendszere nagyszerűen ki lett alakítva, igazi élvezetet nyújt, ráadásul a magok nyújtotta lehetőségek rendesen megizzaszthatják mindkét csapatot…

FEGYVEREK ÉS GÉPEK

Az Unreal Tournament III egyik legfontosabb aduja a hihetetlen nagy terepekben, és a használható járműparkban rejlik. A sokszor hatalmas természeti csodákat bemutató terepek a Warhawk térképeinek méretével vetekednek, és ezt a sok-sok jármű mind ki is használja. Megszokottak a kis dzsipek, repülők, brutális tankok, ám a készítők nem bíztak semmit a véletlenre, hiszen a Világok harca tripodjaira emlékeztető Darkwalkerek még a kétkedőket is képesek pillanatok alatt elkápráztatni, és akkor a több embernek is fedezéket, valamint lőállást biztosító igazi háborús gépezetekről, vagy a mindig nálunk lévő légdeszkáról (csak előkapod, és lebegsz ide-oda; vagy felkapaszkodsz egy dzsipre, és azzal húzatod magad) még nem is beszéltem. Mindez egy kisebb csodaként is felfogható.

A fegyverek nagyjából pont azokat a lehetőségeket tartalmazzák, mint amiket a sorozat eddigi részei. Sima fegyver, távcsöves, lézerfegyver, golyószóró, rakétavető, mindent pusztító redeemer, vagy sokak kedvence, a repeszágyú, ami továbbra is nagyszerű szolgálatot tesz. Persze megmaradt a kistávolságú térugrásra alkalmas szerkezet is, és van mindenféle kiegészítő, amelyek a sebezhetetlenséget, a páncélzat megerősítését, vagy a nagyobb ugrást szolgálják – ezen a téren semmi sem változott.

AMI VÁLTOZOTT…

Az Unreal Tournament eddig is ütött, és ez most sincs másképpen. 2008-as minőség, ám ugyanaz a márkanév. Azt hiszem, már többször is leírtam, de nem lehet eleget hangsúlyozni: eszméletlen terepek állnak a rendelkezésünkre. Egyszerűen leírhatatlan, ahogy a dombok közt áthaladunk, egy hatalmas hídnál a tankból kiugorva a lent zúgó folyóba vetjük magunkat, majd a túlparton kikecmeregve felmászunk az ellenséges bázis közelében. De van itt minden: pagodák, japán kertek, ősi várromok, bányák, városi környezet nagy házakkal, vagy erdős és dombos vidék, amelynél a zöldellő környezettől valóban tátva marad a szánk. Persze a csatáknál számít a háborús hangulat, ám ebből sincs hiány… fegyverrel a kezünkben loholunk, majd egy kisebb terepjáróval vágjuk ketté az ellenfeleket, egészen addig, míg egy hatalmas tank és egy Darlwalker nem állja utunkat, amelyek együttes erővel lövik bajtársainkat, akik igyekeznek helytállni az egyenlőtlennek tűnő küzdelemben. Rakéták repkednek, a Darwalker halálos lézersugarai pásztázzák a vidéket, miközben mások hangja szűrődik ki a tévé hangszóróiból… ordítozás, kétségbeesés, az adrenalinszint maximumát mutató megnyilvánulások, amelyek újabb erőt adnak a továbbhaladáshoz. Persze ha meghalsz, az sem gond, majd újraéledsz, hogy a legközelebbi foglalt területről ismét nekiállj csapatod győzelemre segítésének. És mindez persze eszméletlen grafikával van előadva, sokszor csak álltam, és gyönyörködtem a környezetben. Kisebb szakadékok, sziklafalak, folyók és tavak, zöldellő környezet, az egész olyan, hogy az ember szinte már érzi a helyszín levegőjét és hőmérsékletét… szinte lejön a terep a képernyőről. Szép munka, jó munka – bár ez már a karakterválasztásnál is látszódik, ahol mindhárom alfajból válogathatunk kedvünk szerint, miközben mindenféle páncélzattal láthatjuk el őket.







MESTERI

Igen, az Unreal Tournament III mesteri, ahogy az egy ilyen névhez illik. Nettel vagy anélkül (de inkább nettel) egyformán lélegzetállító. Megérte várni rá, megérte a GoW motorjának felhasználását. Természetesen az X360-tulajok is élvezhetik majd a játékot, ám egyelőre húzódik a megjelenés, mivel tárgyalás alatt van a PC-s modok alkalmazásának opciója, ami feltétel a megjelentetéshez. Más kérdés, hogy ugyan a PS3-as verzió ezt támogatja, egyelőre nem sokra jutunk vele, mivel ilyen-olyan problémák miatt a Community menüpont ezen része még nem használható nálunk sem. Elvileg új helyszínek, rajongók generálta kiegészítők is letölthetők, telepíthetők lesznek, ezzel a végtelenségig húzva a játék nyújtotta lehetőségeket.

Annyi mindent mondhatnék még. Természetes, hogy összeszedhetjük barátainkat a játékhoz, természetes, hogy iszonyatos nagy csatákban vehetünk részt nap mint nap, ezzel igazi szavatosságot nyújtva a programhoz. Játszhatunk USB egérrel és billentyűzettel, sőt azt is megszabhatjuk az online játékoknál, hogy akarunk-e olyan csatába menni, ahol nem csak kontrollerrel osztják a halált (mert elvileg ugye egérrel jóval pontosabban lehet célozni – elvileg, hiszen én életemben ha kétszer játszottam FPS-t számítógépen). Ott van az a sok élmény, amit átéltem, miközben 16-an randalíroztunk a virtuális világokban, és ott van az a rengeteg pálya (bizony, minden játékmódnál külön lehetőségeink vannak), fegyver, lény, jármű. De mindegy, mert erről nem beszélni és nem írni kell, hanem részt kell venni benne. Szerezd meg, és ajánld másoknak is, ha pedig 360-ad van, várd meg a megjelenését, mert megéri. Szerintem a jelenlegi legjobb online FPS, ahogy a saját idejében a nagy előd is volt. Hangokkal, zenékkel, kezeléssel, játékmenettel, szavatossággal és minden egyébbel együtt. Hibája csak annyi, hogy néha akadozik a neten (ritkán), és hogy net hiányában a botok nem olyan kemény ellenfelek, mint az emberi játékosok – meg talán az, hogy telhetetlen vagyok… még pályát, még fegyvert, még járműveket! De nem, mégsem, hiszen már így sem lehet letenni!

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

MARTIN BELESZÓL!

Egy az egyben Gears of War látványvilág, egy jó adag plusz tuninggal. Eszméletlen! Kifejezetten multiplayer alapötlet parádés történetalapú singleplayer opcióval megtámasztva. Baró! Fantasztikusan izgalmas járműhasználat. Végre! Pörgős, intenzív játékmenet. Gyilkos! Szinte végtelen szavatosság. Páva! Billentyűzet, egér, letölthető és bővíthető okosságok. Páratlan! Ezt odatették. Nem kicsit. Eléggé.

UNREAL TOURNAMENT III

EPIC GAMES / MIDWAY
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (16 online), 228 mb hdd, dd 5.1, 720p, usb egér + billentyűzet

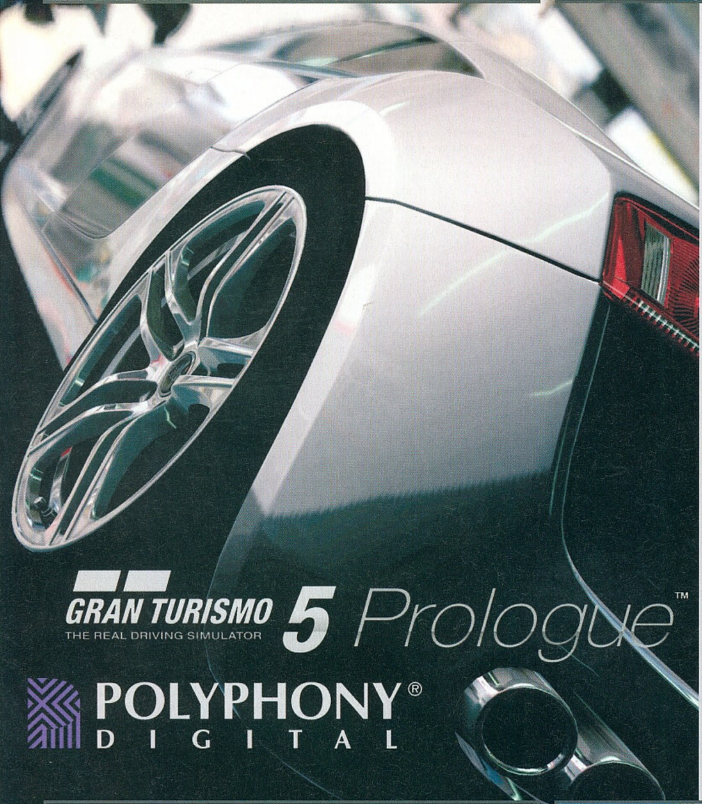
✔ igazi unreal hent, hihetetlen méretekben
X csak 720p, néha csúnyán lagzik, botokkal nem olyan jó móka

9 pont



LOVE ME TENDER





Óh, azok a boldog szerelmes idők... Két hónapja ugye többedmagammal estem bele a japán **GT5P**-be, ám most már ideje reálisabban nézni a kapcsolatunkat, hiszen megjött a tuningolt EU változata is a *csodák csodájának*.

Az installálást követően persze ő is ugrik a netre a legújabb update miatt, szóval azt mindenképpen be kell látnunk, hogy birtoklásához jó, ha rendelkeznünk valamiféle világhálós kapcsolattal. Szerencsére a töltögetés nem tart sokáig, és bár személy szerint ellene vagyok az ilyen utólagos adalékoknak, de kényelmes és mindenképpen ez a jövő, ha akarjuk, ha nem. A Prológ egyébként az 576 üzletekben is kapható, akár egymagában, vagy egy 40GB-s géppel csomagolva.

A pénzünkért pedig kapunk egy 71 autót és 5 kétirányú pályát tartalmazó, 16 playeres online lehetőséggel bíró játékot. Az előbbi adat viszont csalóka, mivel a garázsban maximum 146 kocsinak van hely, szóval valószínűleg lesz még pár letölthető anyag. Pláne, hogy az is felvetődött, miszerint a sokat emlegetett törés is bekerülhet imigyen a programba, és a GT5 megjelenése csak valamikor 2009-re esedékes. Így hát elképzelhető, hogy a Konzolban havi rovat lesz az aktuális kiegészítés, és a GT5 alcíme a „GT5P + All downloadable content" lészen. No, de addig is lássuk menüpontok szerint, mit ád nekünk a bővített európai változat.

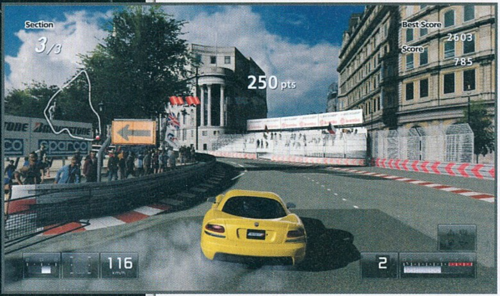
TARTALOM

News: Itt olvashatóak az aktuális hírek és kiegészítések, érdemes belenézni.

GT TV: Alapvetően netes dolog, mivel letölthető videókat találunk a játékról vagy egyéb motorsportos eseményről. A Háromszöggel törölni is lehet őket, mert ugye egy HD videó sok helyet foglal (bár a PS3 vincseszter szabványos és bármilyenre cserélhető, 23 ezerért például már 250GB-t kaphatunk, más konzolba ezért a pénzért egy 20G-st adnak).

Online: Egyesek szerint a legjobbabb dolog, szerintem akkor lesz legjobb, ha dedikált (csak erre a célra fenntartott) szervereken fut majd és valahogy kiszűrhetőek lesznek a mazsolák. *Elmagyarázom.* Online alapvetően kétféle módon kommunikálhatnak a gépek: csillagpontosan (Star type), amikor egy játékos szolgálja ki az összest (Host), és teljes hálózaton (Full Mesh), amikor mindenki mindenkivel adatot cserél. Mindkét rendszernek vannak előnyei és hátrányai, de gondolom az egyértelmű, hogy igen kellemetlen, ha a hostnak éppen akad a net, mert akkor azt mindenki megérzi (pláne, ha kilép a fickó). Ezért lenne jó olyan bázisszerver, mint pl. a Warhawkban, ahol egyetlen központi csomópontba fut be az összes játékos kapcsolata. Hogy melyik hálózatot használjuk éppen, azt nem mi döntjük el, de jellemzően a Full Meshnek elég 16 játékosnál egy 240Kbps-es net, de a csillagpontosnál a hostnak teljesíteni kell felfelé 2.3Mbps-t, lefelé pedig a 440K-s sebességet (clientnek elég a fel 30K, le 150K vonal). Ám ez még csak













az online szórakozás egyik része, mivel ezeken belül egyes esetekben variálni kell a gépünk PPPoE beállításait: nem mindegy, hogy milyen a routerünk (ha van), és ettől függően a NAT kapcsolódási típusokat is nekünk kell managelnünk, hogy a Port forwardos akadályversenyekről ne is beszéljek. Ezek szerencsére ritkán jönnek elő, és akinek rendesen megy otthon az egyéb online game, az biztosan megtalálja a megfelelő NAT beállítást és nem kell a routerben piszkálnia. Ha elakadtok, nézegessétek a Manual menüt, elég jól le vannak írva a dolgok.

Rankings: Itt láthatóak a Time Trial és Drift Trial nemzetközi helyezések és idők. Ez valós információt ad vezetési tudásunkról, mivel az időmérőben nincs mesterséges ostobaság a pályán, vagy Joe Smith „kamikaze" 6 éves player, mint az online futamok esetén.

Arcade: Ez nem változott a japán kiadás óta lényegesen. Még mindig látványos viszont a 720p és a 1080p felbontás közötti különbség. Ám csak emiatt nem javaslom egy full HD tévé vásárlását, bőven ráértek vele a végleges verzióig, jutányosabb áron hozzájutva, mint most.

2P Battle: Osztott képernyős verseny, ha van hozzá két kontrollerünk. Limit, hogy csak a garázsunkban lévő kocsikból válogathatunk, illetve nem kérhető a Racing Line, szóval tanuljuk meg a pályát.

Events: Nos, ez izgalmas, mert itt C, B és A osztályú versenyeken vehetünk részt, ami jó pénzkereseti lehetőség a kredithatárig és elősegíti a vezetési tudásunk fejlesztését is. Itt találkozhatunk az egyik nagy újdonsággal, a Penalty Level-lel! Ez voltaképpen azt a célt szolgálja, hogy enyhítsék a netes értékelőkben általában „vidámparki dodgempályával" illusztrált ütközések még mindig borzalmas kivitelezését. Ugyanis ha lemegyünk a pályáról, korlátnak vagy másik autónak ütközünk, akkor a motorteljesítményünk adott ideig korlátozva lészen, aminek okán a továbbhaladásunkban sebességcsökkenés lesz tapasztalható. Ez elvileg online is megvan, de ott mindenki lesz*** a dolgot. Az ötlet különben nem új keletű, az Enthusia Professional Racing is büntipontokat adott anno az ilyesmikért. Az eventek teljesítése különben még azért is fontos, mivel az összes megnyerésével elénk tárul a Quick Tune lehetősége! Ezen beállítgatási lehetőségek nagyjából azok, amiket a Simulation Mode-ban tekergethettünk a régebbi GT-kben verseny előtt, vagyis felfüggesztések meg ilyesmik. Érdekes az itt feltűnő Performance pontozás, ami alapján könnyű összehasonlítani a különféle kocsik verseny közbeni teljesítményét (erős, de nehéz vs könnyű, de gyengébb). Három beállítási állapot menthető el autónként, valamint az egyes lehetőségek verseny közben előhívhatóak, ha a RA funkciókat hozzárendeljük a gombokhoz. Imigyen be lehet hívni a menüt, illetve mondjuk a bal oldali gombokkal fel/le váltogatni közöttük (fékerők, stabilizátor), a jobbra/balra irányokkal pedig állítgatni őket.

Garage: Szokásos garázskánk, semmi különös.

Dealership: 30 gyártó választékából mazsolázhatunk, és egy GT Concept műhelyből, jóféle tuningolt verdákkal.

ÉLMÉNYEIM

No, ennyi lenne a tényálladék, most jöjjenek a szokásos személyes élmények. A legelső, amit megállapítanék az az, hogy az ütközések kezelése még mindig a GT legelső részében látottaknak felel meg. Oké, lehet ideológiákat gyártani, hogy kell vagy nem kell, meg az is igaz, hogy az autógyártók mostanra egyeztek bele drágaságaik szanaszét tördelésébe, de akkor is. Nem az a legnagyobb baj, hogy nem deformálódnak a szerkezeti elemek, hanem az, hogy az önmagában tényleg iszonyat precízen kezelt, szinte a legjobban leprogramozott fizikával viselkedő autó azonnal elveszíti minden autóra jellemző tulajdonságát, ha külső erőhatás éri. Rögvest súlytalan papírkocsivá válik, és a realizmus legkisebb jele nélkül pattan le a falról vagy a másikról. Ha meg a hátulját tolom oldalra, megy előre, mint egy betontömb, ahelyett, hogy szépen kifarolna, ahogy illik. Persze, az ember nem akar roncsderbit, és mivel egy ütközés után mehetne a boxba jobb esetben, komolyabb kár esetén pedig egyből Race Overt kapna, amúgy sem nagyon nézegetné a töréseket éles versenyben.

A másik gondom az online versenyzéssel akadt, vagyis inkább az abban résztvevő emberkékkel. Véleményem szerint nem kellene minden versenyre beengedni boldog-boldogtalant, hanem legalább az időeredményeik alapján kéne valamit szortírozni. Vagy jó lenne legalább egy Friend lista alapú válogatás, ahogy azt Petyus nevű PS testvérünk említette egy fórumon. Mert az FPS-t játszó kisgyerekekkel meg a fent vázolt hálózati struktúrákkal egyszerűen nem lehet komoly netes versenyekben részt venni. Személy szerint nekem is volt pár fura élményem, amikor az előttem lévő figura úgy kacsázott, mintha most vezetne életében először autót a GT-ben, majd tömegkarambolt okozva juttatott a 3. helyről a 9-re.

A harmadik javításra szoruló dolog a gépi vezetők intelligenciája, mely adott esetben inkább olyan, mintha pár betanított csimpánz vezetné a kocsikat. Nem csak az általános tesztnél hibázgattak, ahol az ember megáll egy hosszú egyenes végén, hanem verseny közben is nekem jöttek meg letúrtak az útról. Ám fura, mert van, hogy teljesen intelligensek az automata fickók, aztán mikor az ember elkezd reménykedni, egy másik egyből kiábrándítja a dodgemezéssel. A mesterséges intelligenciák algoritmikus felépítésébe most ne menjünk bele, de a lényeg az, hogy ennél jobbat láthattunk például a Nascar EA játékokban PS2-n, és egyszerűen a GT sorozat hírneve ekkora lyukakat már nem engedhet meg magának.

Hiába az autógyártók szerint is csodálatos fizika és autóvezetési élmény, ha nem érünk vele semmit, maximum Time meg Drift Trialban élvezkedhetünk, hiszen verseny közben a játék élményindexe nagyságrendekkel zuhan a fent említett okok miatt. És oké, hogy fél év egy autót lemodellezni, ami meg is látszik a még mindig csúcs grafikában, de a GT-nek most már lépnie kell az egyéb dolgok javításában is. Mert egy jó kormánnyal még mindig ez a játék adja a legjobban vissza az adott kocsik viselkedését, persze realisztikusra állított fizika mellett. Sajnos az apróbb grafikai hibák megmaradtak, például a Daytona pályát szegélyező oszlopok szakadozása a távolban, meg az Eiger Nordwandon tapasztalható rángatások képtörés a gyors kanyarokban. Persze tény, hogy a játéknak 1080p felbontásban kell tudnia azt, amit más autós cuccok 720-ban is alig bírnak, és nagyon reménykedem abban, hogy a távoli jövőben már egy 9+ pontos GT5 tesztet fogtok olvasgatni.

Dzson Turismo

MARTIN BESZÓL!

Számomra ez a game az etalon, ez a – lehetőségekhez mért – leginkább valósághű vezetési élmény, és ez a legszebb látvány, amit autós játék valaha nyújtott. Belső nézetre váltottam, feltekertem a hangot, belecsúsztam a fotelbe, és csak köröztem, köröztem tátott szájjal, gyűjtögettem a pénzt, vásárolgattam a gyönyörű csodakocsikat. Annyi azonban biztos, hogy aki „kőkemény" hardcore versenyzésre vágyik, annak vágyai nem teljesülnek majd a GT5 Prologue verziójával. Kezeld úgy, mint egy előételt a nagyvacsora előtt.

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos (2-16 online), 720p/1080p.

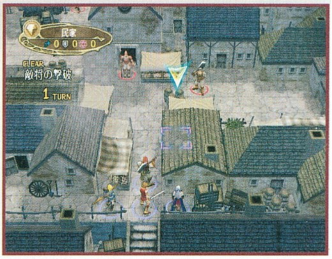
✔ professzionális szintű autókezelés és grafika
X versenyezni néha kiábrándító a netes dilettánsok, az ütközések kezelése és az ai miatt

8 pont

ELŐRE DAEIN FÜGGETLENSÉGÉÉRT!







A legtöbb ember, amikor meghallja a Nintendo szót, rögtön a piros sipkás Marióra, vagy a zöld ruhás elf kölyökre, avagy a Legend of Zelda sorozat hősére, Linkre asszociál. Pedig a cégnek van egy másik igen erős, régóta futó sorozata ezek mellett, és ez nem más, mint a Fire Emblem. Igen, a Japánban a „sárgakazettás" Famicomon először 17 évvel ezelőtt megjelent, nagy múltú, legendás, a világ egyik első (ha nem vesszük figyelembe a játékot jegyző Intelligent System ikersorozatát, a két évvel korábban megjelent Famicom Wars-t, melyet Advance Wars néven ismerhettek) körökre osztott SRPG sorozatáról beszélünk. Itt indult minden. Ez az alfa. Itt fektették le az ilyen típusú játékok alapjait, és itt keverték először a stratégiai és a japán fantasy RPG vonalat – szóval ezért is beszélek ilyen elragadtatva róla.

Majdnem minden Nintendo gépet megjárt már a széria. Volt már NES-en, Super Nintendón (Thracia 776 címmel 1999-ben (!) jött a legutolsó SNES rész, akkor, amikor már a Playstation 2 is a horizonton volt), Gameboy Advance-on 2 epizóddal jelentkezett (az első angol nyelvű megjelenés, a sorozat hetedik felvonásával, a Blazing Sworddel – kedvenc rész nálam mindmáig) és most a 10. epizóddal, már Wii-n is. Itt kell megemlítenem, hogy az első rész remake változata hamarosan érkezik a cég duál-képernyős kézikonzoljára is. (Igen, várjuk, akármilyen erős a DS SRPG felhozatala.)

A Wii eddig vegetált a hasonszőrű játékok terén, szóval itt volt az ideje, hogy a cég előkapja a kalapjából a saját fejlesztésű ütőkártyáját. Mi RPG fanok ennek felettébb örülünk. Lássuk hozza-e a megszokott elvárt kvalitást a kicsike?

ÉS TÖRTÉNT VALA

A game a Gamecube-on megjelent Fire Emblem: Path of Radiance direkt folytatása. A történet ismét Tellius kontinens földjén játszódik. A korábban megismert két faj ismét visszaköszön, azaz újra találkozhattunk a laguz és beorc népekkel. A beorcok az emberekhez hasonló lények, míg a laguzok amolyan félember, félállat teremtmények. Az ő történetüket és harcukat ismerhettük meg a korábbi részben. Három év telt el azóta, hogy a Crimeria királyság hősei – egy Ike nevű fiatal hős vezényletével – legyőzték a Daein királyságot, és megbuktatták az őrült Ashnard királyt. Sajnos a béke utáni helyzet nem olyan lett, amilyet elvárt volna a hős brancs. Daein darabokra hullott, Crimeria királyság vezetői korrupt szenátorok lettek, nyomorba döntötték és félelembe kergették a megszállt népet. Egyetlen egy remény maradt, az pedig nem más, mint a Daein függetlenségéért harcoló maroknyi csapat, a Hajnalbrigád (Dawn Brigade) hősei – érdekesség, hogy most azoknak az oldalán állunk, akik az ellenségek voltak a korábbi részben. A csapat élén a főhős egy papnő, a szürke hajú látnok/gyógyító Micaiah, és a korábbi háború veterán harcosa, Sothe a tolvaj áll. Kutatják a szövetségeseket: nem árulok el nagy titkot, igen nagy sikerrel, többek között a lagus faj is mellettük áll majd. Az ő függetlenségi háborújukat élvezhetjük végig a rendkívül izgalmas, igazán jól kidolgozott és hosszú sztori (minimum 70- 80 órás) mellett.

JÁTÉKMENET/HARCOK

Mint korábban említettem, ez a game fektette le az ilyen stílusú játékok alapjait, mégis egy fekete bárány a kategóriájában. Nehéz megfogalmazni, de ez nem a Final Fantasy óta nagy népszerűségnek örvendő Tactics mechanizmusát használja. Ez teljesen más, ez valami igazán kellemes különlegesség, egy igazi kuriózum. A Radiant Dawn egy igen összetett játék, látszik rajta, hogy alapos munka, a programozók rendkívüli alapossággal dolgoztak ki mindent. Éppen ezért, lássuk, hogy hogyan is zajlanak a küzdelmek, hisz az anyag 50%-át a harccal, 35%-át a történettel, és körülbelül 15%-át a fejlesztésekkel és a vásárlásokkal fogjuk eltölteni.

A FERD játékmenete igen egyszerű. A sztori fejezetekre oszlik, mindegyik egy csatával. Ha jól számoltam, akkor 33+ fejezet van, ami több, mint az elődben. Aki ismeri a sorozatot, az tudja ez mit jelent. A harcok egyáltalán nem könnyűek, sőt már normál fokozaton is halálra szívatják a stíluson edződött játékos közösséget is. Hogy kicsit jobban körbeírjam. Az ember görnyedt háttal, vért izzadva, kimeresztett szemekkel, ezerrel tápolja a karaktereket. Már nyolcadik alkalommal kezdi a 3 órás, majd 100 egységből álló csatározást, de a legvégén csak mindig elhullik. Az unikornison csücsülő leányzó elhibázza a 95%-ban biztos találatot, és természetesen az ő Antikrisztusa, a nyílpuskát használó gyalogos 1 lövéssel kivégzi őkelmét. Ugye nem kell mondanom, hogy aki egyszer meghal, az soha többé nem éleszthető vissza (főhős esetén rögtön Game Over), szóval dühösen, néha-néha némi idegnyugtató beszedése után, de mégis újra és szüntelen nekifeszül a játéknak, mert van valami megmagyarázhatatlan varázsa az egésznek, ami nem hagy nyugvást benne, és sulykolja a folytatást. Hajtja az izgalmas harc, az óriási kihívás, mindemellett együtt sír, együtt nevet a hősökkel, szinte az ő világukban él, látni akarja a végkifejletet, ott akar lenni Daein függetlenné válásánál. Mindig érzi, hogy hol hibázott, hol















rontotta el, és újfent bőszen tervezi az újabb offenzívát. Visszakanyarodva a csatározáshoz, ez a klasszikus SRPG mederben zajlik. A terep négyzetekre van osztva, ahol körönként lépdelhetünk az embereinkkel (először mi, majd a gépi ellenfél). Természetesen mindegyik egység meghatározott mennyiségűt léphet. A gyalogosok és a nehézpáncélosok kisebb területet tudnak egy körön belül bejárni, mint egy valamilyen állaton (ló, sárkány, pegazus) „lovagló” katona. Támadáshoz oda kell sétálnunk az ellenfélhez, ezután csaphatunk csak oda. Vannak közelharcban jelesek (lovagok, laguzok) és vannak, akik bizonyos távolságok meglétekor (varázslók – fehér és fekete –, nyilasok) tudják villogtatni tehetségüket. Később természetesen kasztokat lépve (a bázison ereklyét használva, vagy a 20-as szint után automatikusan történik) már mindenkinek lesz, lehet egy közeli és egy távoli



támadása is. A terep adottságait kihasználva egyébként előnyökhöz vagy éppenséggel hátrányhoz tudjuk jutatni csapattagjainkat. Bokrokban, fákon rejtőzve, magaslatról támadva kevesebbet sebződünk. Próbáljunk mindig előnyösen helyezkedni. A csatánál, mint megszokhattuk, a kő-papír-olló elv működik. Baltás ellen kardos, kardos ellen lándzsás, lándzsás ellen baltás, hasonlóan a nagyobb egységeknél, mágus ellen pegazus lovag, pegazus lovag ellen nyílpuskás, nyílpuskás ellen sárkányharcos, ellene meg mágus, és így tovább. Ha valakit megtámadunk, látjuk előtte tulajdonságait, többek között a sebződését, és a védelmét. A másik, amit figyelemmel tudunk kísérni, az a fegyverek kopása. Igen hamar elhasználódnak a fegyverek, szóval csínján kell bánni velük.

A csaták egyébként igen látványosak és külön képernyőn zajlanak. A támadó parancson túl számos utasítás létezik még. Ilyen pl. a Rescue, azaz a visszavonulás/megmentés, amit a haldokló egységeknél érdemes használni. A Trade, nem nehéz kitalálni, tárgyak cseréje az embereink között. Speciális parancs a Talk, azaz a beszélni utasítás. Néha megjelennek speciális egységek a térképen (zölddel jelölve, a gép vezényli őket), amiket rendszerint a főhőssel kell megszólítani, ekkor válnak ők is aktív csapataggá. A városokban fontos parancs a Visit. Ezt a házaknál használhatjuk, ahol némi információmorzsa mellett rendszerint ajándéktárgy a jutalmunk. Vigyázni kell, mert az ellenfél gyakran lerombolja az ilyen épületeket. Érdemes megemlíteni a Door/Chest utasítást, amivel ládákat, illetve ajtókat, zárkákat nyithatunk ki. Van még pár opció, ilyen a Request, amivel parancsokat adhatunk ki a sárgával jelölt partner egységeknek. Rendszerint a pálya megnyerését a végső boss, illetve az összes ellenfél legyűrése mellett, a bizonyos pontokra elérés után, a főhős által használt Seize parancs eredményezi. A Galdr parancsot alkalmazva újra te következel, Steallel lophatsz, Heallel életet lehelhetsz a legyengült csapatagokba, és így tovább. Laguzoknál van két specifikus opció is, a Shift (állattá átváltozás) és a Revert (vissza).

MARTIN BELESZÓL!

A cucc pont ellentéte a kissé hátrább tesztelt, és elég gyengének ítéltetett DS-es Final Fantasy-nek: minden szempontból brutális, kivéve a karakterdizájnt, mert az leginkább a „cuki” jelzővel illethető. Lehet köpködni, hogy ez is csak GC motor, mint a Zelda, de az a tartalom, amit ebbe a játékba belepréseltek, tiszteletet parancsol. Combos, pazar SRPG, nem kocajátékosoknak.

EGYSÉGEK RENDEZÉSE, TÁPOLÁSA, ILLETVE EGYÉB MENÜK

A csaták előtt megjelenik egy menüsor. Itt kiválaszthatjuk magukat az egység tagjait, illetve rendezhetjük a térképen a kezdőpozíciójukat. Fontosabb pont a Base menü. Itt menedzselhetjük a felszereléseket, sőt tuningolhatjuk is őket, ha van hozzá elég aranyunk. A hősök nem csak a csaták hevében, de akár itt is fejleszthetőek. Felszereléseket aggathatunk rájuk, EXP-jüket, sőt tulajdonságaikat is feljebb tornászhatjuk. Érdemes még megemlíteni a Support részt. Itt társakat választhatunk egymásnak. Ennek azon túl, hogy javítja a statisztikáinkat, a harcban is fontos szerepe lesz. Ami még itt említésre méltó, az a könyvtár (Library). Itt a több száz szereplőről olvashatunk információkat, családfájukat tudjuk nyomon követni, illetve eddigi rekordjainkat csodálhatjuk.

KONKLÚZIÓ, MIEGYMÁS

A **Fire Emblem: Radiant Dawn**nak eredetileg Gamecube-ra kellett volna megjelennie, de a jó öreg Nintendo gyorsan becsapta azon játékok közé, melyek végül – a generációváltásnak köszönhetően – már Wii-n látták napvilágot. Ebből kifolyólag a játék nem használja ki a gép lehetőségeit. A grafika igaz még így is mesés, a Gamecube grafikai tudásának felső határát súrolja. Cel-shaded, keverve poligonos háttérekkel- éppen funkcionális. Ami a nyugati változatok sajátja, az a 480p-s megjelenítés (a japán változatban nem volt). A mozgásérzékelést egyáltalán nem alkalmazza. Vertikálisan vagy horizontálisan (kinek hogyan tetszik) tartva kell a Wiimote-ot használni, ami csak a gombokat és a d-padot kezeli. A legjobb megoldás hozzá a GC joy, vagy a Classic Controller, mert azzal is kompatibilis. Egyébként örülök is neki, hogy nem erőltették rá a rángatás mechanizmust – ez nem az a stílus. A GC-s rokoni szál le sem tagadható: ha van GC memóriakártyád, és hozzá FEPoR mentésed, akkor áthozható pár stat és felszerelés ide is. Egyébként a game minden téren jól teljesít. A történetet számos gyönyörű átvezető övezi, amiknek minőségén csak ámulunk. A videók mellett a cselekmény levezénylése többnyire festett állóképek mellett zajlik. A karakterek annyira stílusosak, annyira részletgazdag a kidolgozottságuk, és mindemellett egyediek mind egytől egyig, hogy emiatt részemről egy hatalmas piros pont jár a játék karakterekért felelős dizájnerének. A sztori igazán izgalmas, és igen nagy odafigyelést igényel. Ennyire szerteágazó és összetett, részletes háttérinformációkkal teletűzdelt történetet nem sok játéknál találsz, az biztos. A hangok terén is kiváló a program. Sejtelmes, szívszaggató, kicsit depressziós, melankolikus számok duruzsolnak végig, jól visszaadva a történetből áradó szomorúságot. Ezért is elismerés jár. A szavatosság, mint korábban említettük kiváló, hozzá jön az ezernyi titok, mellékküldetés, titkos szereplő behozása, szóval egy szavunk sem lehet. A Radiant Dawn leginkább a hardcore SRPG rajongókat fogja érdekelni, őket viszont nagyon. Nekik, illetve azoknak ajánlom, akik a komolyabb kihívásokat keresik. Ebben az új Fire Emblem biztos társ!

Kenny

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

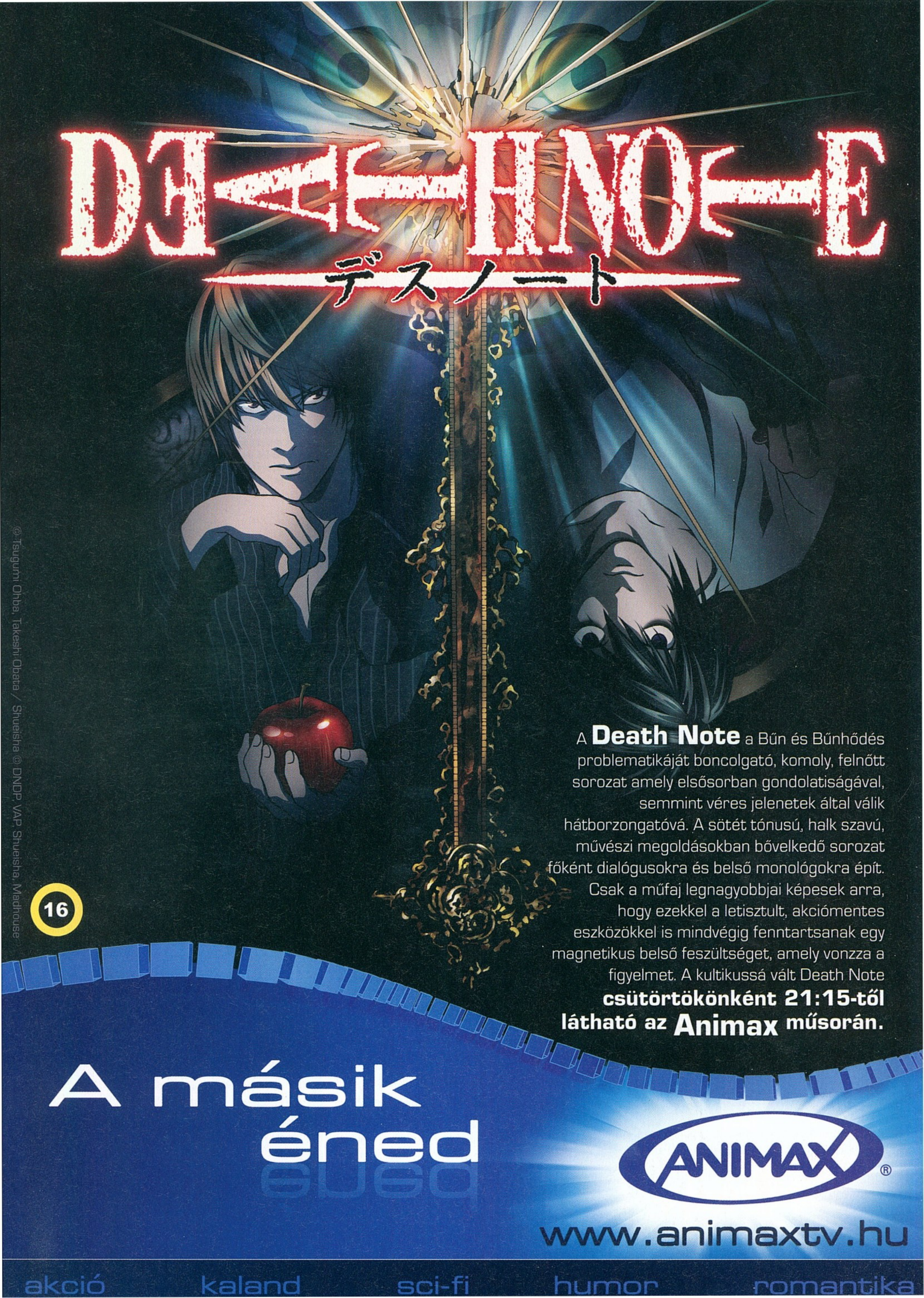
NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, dpl ii, 480p, 16:9

✔ igazi hardcore srpg, a stílus szerelmeseinek
✗ nem egyszer szívat, túl sokat kellett rá várni

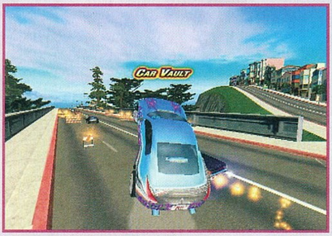
8.5 pont

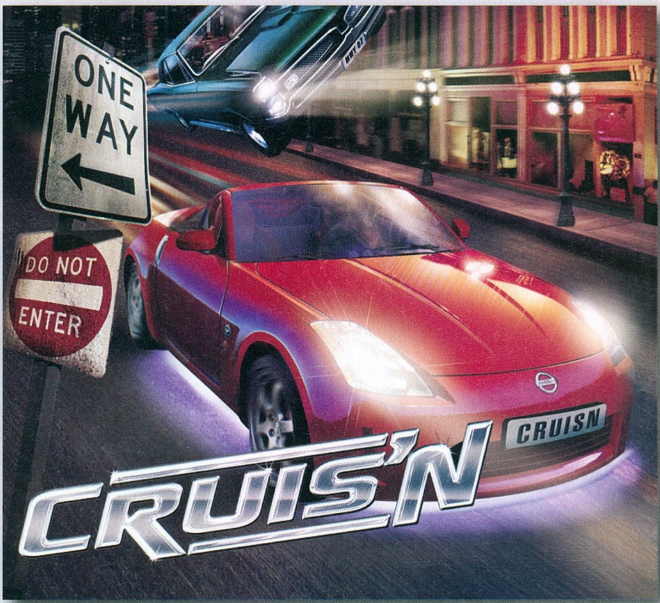

DEATH NOTE
デスノート
A Death Note a Bűn és Bűnhődés problematikáját boncolgató, komoly, felnőtt sorozat amely elsősorban gondolatiságával, semmint véres jelenetek által válik hátborzongatóvá. A sötét tónusú, halk szavú, művészi megoldásokban bővelkedő sorozat főként dialógusokra és belső monológokra épít. Csak a műfaj legnagyobbjai képesek arra, hogy ezekkel a letisztult, akciómentes eszközökkel is mindvégig fenntartsanak egy magnetikus belső feszültséget, amely vonzza a figyelmet. A kultikussá vált Death Note csütörtökönként 21:15-től látható az Animax műsorán.
16
© Tsugumi Ohba, Takeshi Obata / Shueisha © DNDP VAP Shueisha, Madhouse
A másik éned
ANIMAX ®
www.animaxtv.hu
akció kaland sci-fi humor romantika

FÉKTELEN SZÁGULDÁS, ÁRKON, BOKRON, FALON ÁT







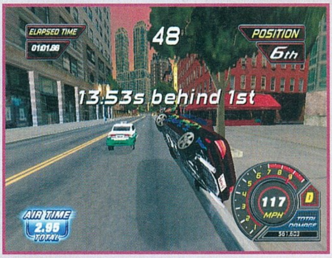


Cruis'n USA… emlékszem, hogyan villogott anno a felirat a játéktermekben, és ha az emlékezetem nem csal, igencsak nagy népszerűségnek örvendett akkoriban ez az arcade masina. A barátaim is áradoztak róla – igaz, ők már Nintendo 64-en játszották –, bár ez a gép számomra nem annyira impozáns kínálatának köszönhetően sajnos kimaradt az életemből. Ezzel az egy résszel nem szűnt meg a „sorozat", World utótaggal folytatást is kapott még az N64 érában, sőt napjainkban is találkozhattunk már vele. A Midway az előző generációban is vitte tovább a szériát, de ekkor már filmlicenc köpönyeg mögött, Fast and the Furious (Halálos Iramban) névre keresztelve.

A legújabb felvonás visszatért az alapokhoz, immáron utónév nélkül, **Cruis'n** néven „tündököl". A játékot elindítva egy igen puritán kezelőfelület fogad. Bajnokság (Circuit Mode), Arcade mód, 2 játékos mód, és az opciók beállításainak lehetőségében merül ki a teljes repertoár. Ekkor már éreztem, hogy a legrosszabbra kell felkészülnöm. Mély levegő, majd a 2-es gomb (aka Start) lenyomása a bajnokság menüpontra bökve. A játék tölt, nem picit, sokat. Megjelenik az autóválasztó képernyő. Úgy egy perc volt, mire sikerült beazonosítna a forgó objektumot, hogy bizony ez egy Nissan Skyline – egyébként 12 ilyen autónak nevezett valamit lehet választani. Folytassuk… Kiválasztva a masinát újabb fél-egy percet tölt a gép, közben fogcsikorgató hangok szűrődnek ki a gépből. Megjelenik most már ténylegesen maga a játék. Bikinis renderelt lányok fogadnak a rajtnál. Idiótán ugrálnak, majd kiesnek a ruhájukból… na végre valami pozitívum! A verseny elindul, azaz csak indulna, mert olyannyira szaggat, hogy már azt hiszem, megállt a tér-idő kontinuum. Akadozik, pedig istenverte pocsék a látvány. Képzeld el a PS1-es első Ridge Racert (ne a Type 4-et, az túl szép ehhez képest). Megvan? Kb. olyan, csak nem annyira stílusos a megjelenítés. Pixeles, színtelen, kopár, jellegtelen – mint egy „komolyabb" DS-es autós game átirata. Jó, ha már tesztelni kaptam és nem az enyém, ne vágjam földhöz a game-et és ne ugráljak rajta a fejlesztők felmenőit emlegetve – győzködtem magamat.

Visszamerészkedve a géphez, fél szemmel a képernyőt nézve, kontroller újra a kézben tartva, most már ténylegesen versenyzek. A rajt után szerencsére már jobb a képfrissítés, bár még így is akadozik néha. Itt megismerésre kerül az irányításnak nevezett valami is, de ekkor már kezdtem összeesküvés elméletre gyanakodni. A Wiimote-ot, mint megannyi hasonszőrű játéknál megszoktuk, két kézben oldalra fektetve kell fognunk, mint egy „kormányt", s döntögetve használjuk. Ezt már több játéknál is jól megoldották, itt nem sikerült. Az autó túl gyorsan reagál az apró mozdulatokra, lehetetlenné téve a pontos irányítást. Nem elég, hogy ronda, de még az irányítás miatt is idegesít. „Ennél tovább úgysincsen" gondoltam naivan. De van. Ha valakinek az agyára akarsz menni, akkor rakd be a játék zenei anyagát. Midi, ami kb. olyan 10 másodpercenként ismétlődő szólamokból álló, szörnyű, '90-es évek eleji gagyi techno. Ehhez párosulnak a hanghatások. Többször töprengtem, hogy minek akarnak ezek hallatszani? A töréshang kb. olyan, mint ami a mikrohullámú sütőből jön, amikor kukoricát pattogtatunk, amin rajtahagytuk az alufóliát. A motorhang inkább valami monoton zaj, ami nem változik, még álló helyzetben sem. Ám, ami még ezen túl is az ősz hajszálak kialakulásához vezet, az a fékcsikorgás, ami szüntelen szól, még ha senki sincsen a közelben, és te sem használod a féket, még akkor is… Ilyen létezik?!

Lássuk magát a játékot is az „audiovizuális mámoron" túl. A game 12 pályán történő FÉKTELEN száguldást kínál, és ezt tessék szó szerint érteni. A pályán olyan akadályok vannak, mint betonfal, chicagói vasúti oszlop, hídpillér… vagy csak egy családi ház? Semmi probléma, mivel beléjük szállva az autó sebessége nem lankad, csak az objektumok hullanak darabokra (ha hiányozna a „fékezés" hangja, ne csüggedj, mint korábban említettem, aktív végig). A program másik érdekessége a pályafelépítés. A normál autóút egyszer csak átvált egy 4 sávos vasúti sínpályává például! Ez még elfogadható, elvégre egy arcade játékról van szó, de amikor a vonatokon túl normál közlekedési eszközök is ugyanúgy haladnak ott… elfogott a síró-röhögőgörcs. Amik motiválhatnak a játék kipörgetésében, azok az újonnan elénk táruló pályák, tuning cuccok, és a megnyitásra váró autók. Amik (vagy inkább akik) engem segítettek a cirka fél órás bajnokság végigvitelében, azok a versenyek előtt bemutatkozó lenge lányok voltak. Valami izgalmas záró videót vártam, ahol a csinos bébik gratulálnak, erre kaptam egy búcsúüzenetet, „köszönjük" és „gratulálunk" feliratot. Nem tudom, hogy kinek készült a játék, nem tudom, hogy ki



veszi meg, de én speciel nem tenném. Ha van valaki rosszakaród (nagyon kell utálnod), akkor talán ajándékba adva még hasznos lehet. Nem azt mondom, hogy ez a legrosszabb autós játék, de az biztos, hogy előkelő helyen szerepel a citromdíjasok kategóriájában.

A legrondább, legrosszabb játék a Wii felhozatalában. Gyűjtőknek, mint a világ legrosszabb Wii játéka, kötelező „dísztárgy". Játékra nem alkalmas.

Kenny

MARTIN BELESZÓL!

Biztos van, akinek ez a game is tökre tetszik…

CRUIS'N

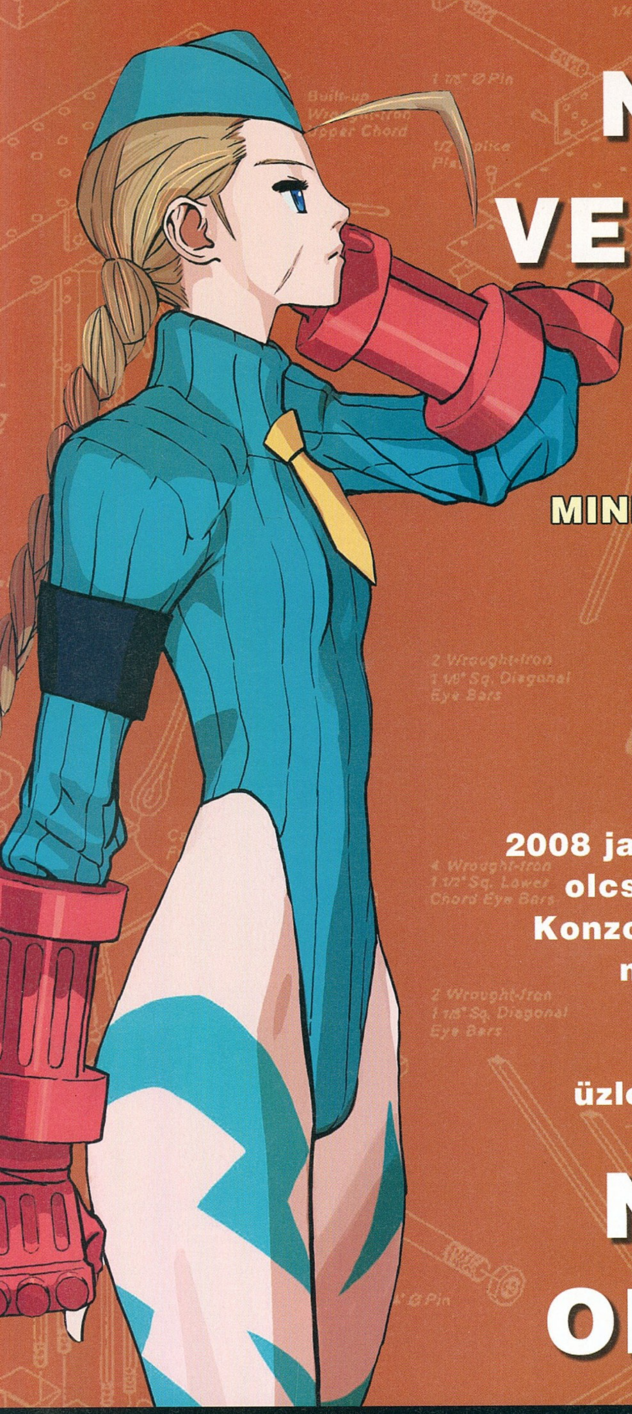
MIDWAY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 - 2 játékos, 480p, 16:9

✔ megfejtéseket a szerkesztőség címére várjuk
X nincs elég hely arra, hogy ezt ide felsoroljam

1 pont



OBLIVION LIGHT







„Psszt! Cimbora! Kezdődik az ork vadászidény, az idei fogás pedig tuti nagy zsákmány lesz! Tudom, hogy a húgod megint elcsatangolt, miközben disznót őrzött a tanyán, de az a te bajod: majd a szezon végén megkeresed… nos akkor indulhatunk?"

Elmennék a sarki jövendőmondó vénasszonyhoz, a múltkor is jól tippelte meg az eredményt, hátha most is hasznos információkkal szolgál majd. Azért mégsem babra megy a játék a Két Világ között, s a vadászbérlet sem két aranyba kerül. Majd visszanézek.

A fejvadász egy határozott mozdulattal sarkon fordult, s súlyos léptekkel elindult a banya felé. „Remélem, az öreglány jó kedvében lesz – a múltkor is békává változtatott valakit, mert szegény pára azt merte mondani neki, hogy: mama, ne dőljön be a marketingdumának, hisz' nincs új a nap alatt, még akkor sem, ha Xbox 360-at használ varázsgömb helyett."

Hogy hősünknek mi járhatott a fejében, mikor mégis úgy döntött, hogy a kardját megélesítve végére jár a dolgoknak, nem tudni: feltehetően a SouthPeak Interactive olyan visszautasíthatatlan ajánlatot tett a számára, amely még az Oblivionnal töltött órákat is feledtette vele. Nem foghatjuk rá, hogy nem volt türelmes, hiszen a háború istenét, Aziraalt már kétezer éve megölték, ráadásul a szellemi vezető nélkül maradt ork hordák is délre költöztek, hogy új életet kezdjenek. Az így alakult Két Világ közti szövetség azonban megtörni látszott, mikor a törpék az irtózatos mélységekbe vájt alagútjaik építésekor épp az istenek által féltve őrzött templomának kapuját találták el. Persze hamar kiderült, hogy Aziraal nyugalmát zavarták meg, így a befolyásos déli ork üzletemberek azonnal offenzívát indítottak hős vezérük felélesztése érdekében. A két világ közötti béketárgyalások persze abbamaradnak, az emberek pedig sorozatos ork fenyegetéssel kell, hogy szembenézzenek. Az ellenség már elfoglalta a Gon folyó déli partját, mikor hősünk felbukkan a színen: fejvadászként saját húgának eltűnése után nyomoz, végül a Brotherhood seregbe beállva válaszokat akar kapni arra, hogy a rejtélyes idegen által adott információknak mennyi valóságtartalma van (világ elleni összeesküvés, Aziraal felbukkanása, a húgának elrablói, stb).

A **Two Worlds** ennek okán egy elég bonyolult és szövevényes (így klasszikus) fantasy RPG képében tűnik fel, ráadásul az ún. „arra mész, amerre akarsz" szemléletet követi. Sokhelyütt találkozhattunk már hasonlóval, a magányos fejvadászt alakítva bármilyen küldetéseket és feladatokat elvállalhatunk, mehetünk a saját fejünk után, és több szálon végigmenetelve is felgöngyölíthetjük a történetet, ha kedvünk tartja. A nyomozást természetesen a csatákban való részvétel szakítja meg, ahol a varázslás és a kardforgatás művészetét gyakorolva hősünk több tulajdonságpontja is fejlődik – akárcsak a felszerelése, amely az ellenféltől zsákmányolt (vagy általa elhullatott) jószágok összeválogatásából tevődik össze. A játék meglepően széles választékkal rendelkezik a kiegészítők terén, ráadásul az arra alkalmas tárgyakat a jobb hatás érdekében kombinálhatjuk is (az alkímia-rendszerért külön piros pont jár).

A bejárható terület az Oblivion erényeit követve grandiózus méretű, így gyakorlatilag napokat el lehet tölteni azzal, hogy itt-ott érdeklődve, a helybéliek ügyes-bajos problémáin segítve pipálgatjuk ki a quest listát. Saját önös érdekeinket szem előtt tartva lényegében bármelyik frakcióhoz csatlakozhatunk, így az elvégzett feladatok gyakran kihatással vannak a minket körülvevő világra, és a megítélésünkre is. Csatlakozhatunk pl. zsoldos seregekhez, de ugyanazt akár elvállalhatjuk egyedül is – a jutalom persze ennek megfelelően változik, így érdemes megfontolni a cél érdekében egy-egy ilyen lépést is. Az újabb pletykák felhajtása közben betérhetünk a kisebb falvakba, városokba, hogy az erdőn-mezőn, katakombákban összeszedett cuccainkat aranyra, felszerelésre, vagy egyebekre váltsuk, sőt! Az unatkozó kalandorok időtöltés gyanánt akár még lóversenyeken is indulhatnak – feltéve, ha a multiplayer összecsapásokat részesítik előnyben, ahol akár questek létrehozására, vagy többedmagaddal történő kincsvadászatra is lehetőség nyílik.

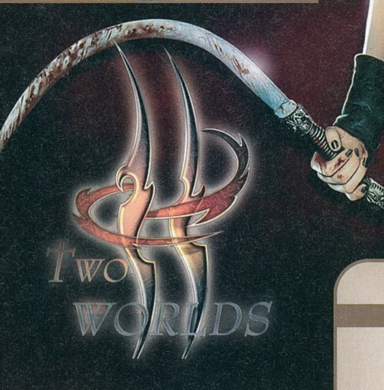
Sajnos a TW-vel is az a baj, mint a legtöbb elkapkodott fejlesztéssel: hemzseg a hibáktól, amelyek már olyan negatívan befolyásolják a játékélményt, hogy az drasztikusan csökkenti a játék megítélését. Ellenfeleink intelligenciája nevetségesen gyengére sikerült: hiába nézünk szemtől szembe farkasszemet velük, csak akkor vesznek észre, ha áthaladunk egy bizonyos ponton. Ha harcra kerül sor, akkor addig ütnek, amíg látnak, mindenféle kitérés, elmozdulás, és egyéb próbálkozások nélkül: megállítani csak feltartóztatással, vagy halálos mozdulatok bevitelével lehet őket, s ha megfelelő távolságból tűzlabdákat lövöldözünk feléjük, csak állnak némán, míg végül össze nem rogynak. A quest-rendszer az egyszerre több szálon futó, vagy párhuzamosan végzett küldetéseket gyakorlatilag képtelen lekezelni: összezavarodva olyan feladatokat is megoldatlannak állít be, amelyeken már háromszor átgyalogoltunk, vagy megjutalmaz azokért a missziókért, amiket még el sem végeztünk, vagy meg sem kaptunk. Az állás visszatöltése után hiányos a quest-lista, és követhetetlen, hol is állunk a történetben. A teljesítményekért járó AC-ket a program gyakran ki sem osztja, még akkor sem, ha már több alkalommal is teljesítettük a követelményeket. Minden igyekezet ellenére a látványos megjelenítéssel is akadnak problémák: ha a durva rajzolási és textúrázási hibákat nem is vesszük figyelembe, a drasztikusan lecsökkenő framerate tésztaszaggató nokedli-effektus mellett már nem mehetünk el szó nélkül. A legjobb azonban a DVD lemez elérésekor bekövetkező 30 másodperces csontfagyás, amikor aztán elégtételt véve a sérelmekért, végérvényesen kihajítottam a lemezt a gépből.



A Two Worlds látványos elvérzése ismét rávilágít a PC éra rákfenéjére: befejezni a játékot, mielőtt az elkészülne, aztán később, talán patch-csel orvosolni a hibákat. Köszönjük, de nem kérünk belőle!

Stinger
stinger@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Olyan, mint az Oblivion, csak „kicsiben": kicsit bénább, kicsit látványtalanabb, kicsit hibásabb, kicsit szenvedősebb. Tartalmasnak viszont tartalmas, RPG-nek meg RPG, szóval ha egy kalandozós fantasy cumóra vagy kiéhezve, és nem kell egy vagyont kiadnod érte, esetleg be lehet próbálni.

TWO WORLDS

TOPWARE INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 játékos (2-8 online), dd 5.1, 16:9, 720p/1080i, xbox live

✔ free-roaming rpg
X végzetes programozási hibákkal

4 pont



Te döntesz, melyik szeretnél lenni!

Engedd, hogy az Invitel kiszolgáljon Téged!

- szélessávú internet próbahónappal
- **fél évig fél áron, már 1.645 Ft-tól**
- teljes körű kiszolgálás, rejtett költségek nélkül

Rendeld meg az **576 KByte üzletében**!

A tájékoztatás nem teljes körű, aktuális akciós ajánlatunkról bővebb információt a www.invitel.hu honlapon vagy a 1288-as telefonszámon kaphatsz.

invitel

HÉTKÖZNAPI HÁBORÚ



A „Mi lett volna, ha…" kérdéskört bizonyára már sokan feltettétek magatoknak, hiszen a döntéseink kimenetele nagyban megváltoztatja a következményeket és annak hatásait. Feltehetően a *Spark Unlimited* is határozott célból szegezte magának a kérdést, amikor a *Codemasters* felkérésére egy alternatív jövőképet felvázoló akciójáték fejlesztésébe fogott. A terrorizmus elleni elcsépelt harcot, vagy a világháborúk végletekig ismert forgatókönyvét sutba dobva inkább a képzelőerejükre hagyatkoztak, amit a **Turning Point: Fall of Liberty** című utópisztikus műben gyúrták össze. Vajon ez is egy újabb kotyvalék, vagy igazi receptforradalomnak lehetünk tanúi?

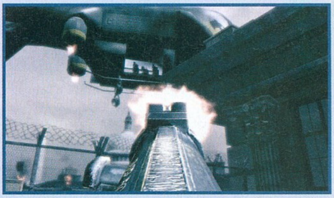
Vajon „Mi lett volna, ha 1931-ben az a bizonyos new yorki sárga kockás taxi a valós eseményekkel ellentétben mégis halálra gázolja Winston Churchillt?" Másképp alakul a világháború sorsa? A Spark szerint minden bizonnyal. Ők ugyanis ezt az alaptételt vették alapul, amelyből aztán következtetések egész sorát vonták le. Később ugyanis kiderül, hogy a brit miniszterelnök halálát szándékos céllal követték el, hogy Nagy-Britannia meggyengülésével alaposan összekutyulják a nemzetek felett átívelődő együttműködés szent célját a németek ellen. A felborult erőviszonyok a csataterek eredményeit is megmásítják, amelynek hatására 1945-re Európa egésze német megszállás alatt áll, így az amerikaiak is elbuknak Normandiánál. Újabb szeg a harmadik birodalom kialakulása elleni offenzíva reményének koporsójába: az SS feje koncentrált támadásainak köszönhetően 1951. december 7-én elfoglalja az USA-beli Washington DC-t, majd később az összes jelentősebb nyugati parton található nagyvárost is. Az amerikai hadsereg tehetetlen a váratlan támadásokkal szemben, így rövidesen a new yorki Szabadságszobron és a Fehér házon is a harmadik birodalom motívumaival teletűzdelt felségjelzések díszelegnek. A szomorú sorsú nemzet már csak a titokban szerveződött ellenállásokban bízhat, amelynek sorában a szétzilált katonai egységek tagjai mellett a hétköznapi emberek is felsorakoznak.

A TP egy, az utóbbi osztályt képviselő figura képében kívánja elmesélni az eseményeket, amolyan hétköznapi stílusban. Dan Carson tisztességes iparos szakember, végzettségét tekintve építőmunkás titulusban rakosgatja a vasszegecseket az egyik épülő new yorki felhőkarcoló sokadik emeletén. Egyik pillanatban épp a gyönyörű napsütést figyelte, a másikban pedig már menekülni kényszerül a visító Spitfire vadászgépek, Zeppelin léghajók és az ejtőernyős Wermacht katonák sokasága elől. Történetünk akkor veszi kezdetét, mikor az egyik becsapódó bomba épp a vasszerkezet egyik alap tartógerendáját találja el, így az első próbatételnek rögvest az életben történő lejutást tekinthetjük. A kecsegtető előétel után jön a rideg valóság: a romos épületek és terek, illetve a német puskaropogás rádöbbenti az embert arra, hogy bizony azonnal fedezéket kell találnia. A város nem járható be teljes egészében (később azonban Manhattanbe, és Londonba is ellátogathatunk a sztorinak köszönhetően), de nem is lenne értelme, hisz' a menekülés a cél, nem pedig rokonaink felkutatása és kimentése. Mivel a játék a világháború idején, épp a nagy new yorki építkezések közben játszódik, így kevés a nyílt terep, az épületek emiatt pedig egymásra és az úttestre zuhantak a robbanások során. A Turning Pointban a Wermacht és SS tisztekkel való csatározás ezért elsősorban romos épületekre, elhagyott padlásokra, aluljárókra, szűk utcákra és sikátorokra szorítkozik.

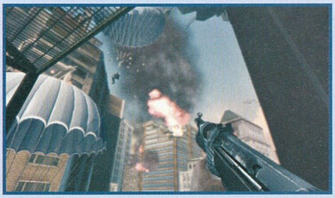
Hűsünk, miután lekászálódik a felhőkarcolóról, egyből fegyvert ragad, és… hopp! Álljunk csak meg egy kicsit! In medias res, előjáték nélkül? A hős Mr. Carson kifújva magát alig várja, hogy Rambo módjára odapörköljön a németeknek, miután a malteros vödröt egyből MP50-es gépkarabélyra cseréli? Ravasz… kár, hogy egy ilyen esemény alkalmával valóságos pánikroham lenne úrrá a városon, de ebből az átlag polgár semmit sem tapasztal: nincs riasztó sikongatás, fel-alá futkározás, és jajveszékelés: csak haladunk szépen előre a poros kis utcákon, és némán bámuljuk az egymással vígan csevegő, a transznak nyomát sem láttató helybéliek ábrázatát. Segíteni ugyan senki sem hajlandó nekünk, de néhány perc múlva már azon sem fogunk meglepődni, ha a megmaradt katonai egységek minket, helyi civileket küldenek ki robbantgatni az ellenség járműveit, vagy leszerelni az éppen földet érő náci ejtőernyősöket. A süvítő vadászgépek keltette mámor úgyis hamar eltűnik a süllyesztőben, szerencsére azonban itt-ott akad érdekes és ötletes feladat is, amely kicsit feldobja a hangulatot. Ilyen pl. az éjszakai sötét sikátorokban való eljutás A-ból B-be, ahol a megszálló csapatok szinte mindent felügyelet alatt tartanak, ezzel nehezítve a lopakodás művészetét. Ha zseblámpás őrök mellett elhaladva fellökünk egy-egy kukát, vagy véletlenül kilövünk egy ablaküveget, bizony komolyan fenyegetéssel kell szembenéznünk.

A közelharcra egyébként nem lehet panasz: a pajzsként használható célpontok, a relatíve magas fokú interakció a környezettel, illetve a nagy szórású, egyébként gyakran kísérleti státuszban lévő, különböző súlycsoportba sorolt német fegyverek ellen a GOW AI kódjával szaladgáló ellenfeleket veti be a program (azok minden pozitívumaival együtt). Azonban ezek együttese sem menti meg a TP-t a gyenge teljesítménytől: UE3 motortól talán még soha nem láttunk ennyire szegényes és élettelen környezetet, és a történet alakulása is ordít a hiányosságoktól. Az apró részletek egyáltalán nem állnak össze, és az NPC karakterekkel folytatott interakció is nevetséges. A hangulat emiatt az esetek többségében súlyos ellaposodástól szenved, holott a hitleri Amerika víziója nem akármilyen ötletbörzét jelenthetett volna a fejlesztők számára. A multiplayer lite említésre sem méltó, így az 5-6 óra alatt végigszaladható kaland bizony nagyon nem éri el azt a bizonyos lécet. Ennek fényében a TP inkább tűnik lelkes újonc kotyvaléknak, mint jól átgondolt nívós produktumnak. Kár érte, sokkal többet vártunk tőle.

Stinger
stinger@576.hu









MARTIN BELESZÓL!

Kifejezetten érdekes alaphelyzet – amerikai nagyváros, mint világháborús helyszín –, enyhén szólva vérszegény kivitelezésben. Veszett sok FPS van a piacon, ezt tényleg csak akkor vedd meg, ha gyűjtő, esetleg háborúmegszállott vagy.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

CODEMASTERS
MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 játékos (2-7 online), dd 5.1, 16:9, 720p/1080i, xbox live

✔ alternatív amerikai jövőkép
X lúgozott háborús kivitelben

4.5 pont

LELÁNCOLT PROMÉTHEUSZ





TÁVOLSÁGTARTÁS

Pörög az érme. Az egyik oldalon a fej: az Agy, a Ready at Dawn, a tehetséges arcokból verbuválódott fejlesztőcsapat, a Blizzard és a Naughty Dog szakadárjainak 2003-ban alapított cége. A másikon az írás: a referenciamunkák villámgyors végiglapozását követően világossá válik, hogy már ismert, befuttatott címek feltupírozásában jeleskednek. A PSP-s Daxter világrajövetelén kívül a most élveboncolt mítoszmészárszéket, valamint az Okami éppen készülő Wii-portját tudják felmutatni.

Ismét felrepül az apró. Az egyik oldalon (fej) a Sony villan meg, mint a kézikonzoljának minél nagyobb népszerűséget óhajtó világcég – a másikon (immár írásként) ismét a Ready at Dawn csattan az asztalon. A szándék, a megbízás és a referencia együttállása tehetséges munkásembereket sejtet, és gyümölcsöző együttműködést mindkét fél részéről.

Utolsó dobás. Egyik oldalon a satnya, licencelt játékok, csapnivaló minőséggel, markukba röhögő fejlesztőkkel, akik nagy pénzt kaszálnak a trógermunkáért – a másikon a kiadó, aki mindezzel nem igazán foglalkozik, hiszen a név eladja a terméket, legyen az bármilyen falhoz vágni való is.

„Mit szeretnének ezek a srácok?" – merül fel a gondolat. A névválasztás és a pedigré árulkodhat erről – a fejlesztők régi dicsősége a kiválással talán odaveszett az éji homályban, eddigi munkásságuk pedig túlélőtábor lehetett. Kapaszkodó, útkeresés, biztos alapokon nyugvó bizonyítási vágy. Várakozás, alkonyattól pirkadatig – amire, ugye, ők készen állnak.

Komolyan vették a feladatot. Biztatóak voltak a saját fejlesztésű engine-ről napvilágra kerülő információk (folyamatosan kilincseltek a Sonynál a PSP fékezett habzású 222 MHz-es órajelének felhúzása ügyében – végül egy firmware-frissítés lehetővé tette a 333 MHz-es álomhatár elérését), csúcsminőségű alapanyagból lehetett dolgozni. Csak a kotyvasztásnak kellett jól sikerülnie.

TESTKÖZEL

Kedves, önbizalom-erősítő gesztusként az Easy nehézségi szint is büszkén feszít, mint „Mortal". Hidegen hagy – a Normalt választom. Ez mutatja meg a fog fehérjét, a fejlesztők szerinti szándékot, az alapvető elképzelést. Még mindig hideg fejjel, számítással, cseppnyi gyanakvással tartom a PSP-t – ezek a bizonyítás előtti pillanatok. Most mutatni kell.

Jézusom!

Attika partjai. A görög-perzsa háborúk. Igazi várostrom, ordítozással, fegyvercsörgéssel. A tengeren evezős gályákra szerelt katapultok okádják a tüzes lövedékeket. Egy erőd tetején várok a verontásra. Kisebb csapat kapaszkodik fel a létrákon és rohannak felém. Két csapás után egy felvillanó kis tutorial-ablak figyelmeztet a mikéntekre és a hogyanokra. (Kis szájhúzás – hagyjál békén, majd magamtól, jó?) A konfrontáció 8:0-ás végeredménnyel, kifordult belekkel, fröcsköl vérrel és leesett állal végződik. (Ez én voltam.) Döbbenet. Az első benyomás: ez valami veszettül jól néz ki – megkockáztatom, a leglehengerlőbb handheld akciójáték, amit valaha láttam. A PS2-es God of War színvonalát ugyan nem éri el, de alulról igencsak kapirgálja. (Kontrasztnak legyen elég annyi, hogy a Devil May Cry-t *röhögve* megveri.)

Kezelésbe veszem a katapultot, kilövök egy hajót – óriásiak a távolságok, semmi ködösítés, butítás, minden az utolsó szögig kidolgozott. A gálya reccsenve süllyed, mások viszonozzák a tüzet, egy találat kirobbantja az erőd tetejét. Ugrás a lyukba, lent a várvédők folytatnak elkeseredett küzdelmet a (viszonylagos) túlerővel. Most mind meg fogtok dögleni. A ritkítás a hazaiakat is érzékenyen érinti - mit csinálják, ez egy gore történelemóra, nem precíziós céllövészet, bocs, picit melléement...

A kapuhoz rohanok, amit ki se kell nyitnom – egy felbőszült küklopsz fogpiszkálóként forgatott faltörővel megspórolja a kopogtatást. Készülne agyonnyomni, ellenszegülök – *Hm, máris beadunk egy bosst? Emeljük a téteket? Vesztjük a szemfényt?*

Hátraesem. Egy leírhatatlan féreg, egy sárkánygyík (*basilisk*) tűnik fel egy villanás alatt – mint egy Grimm fivér rémálma – és megspórolja a küzdelmet; lenyeli a küklopszot keresztben.

Igen, ez már biztos: a srácok kápráztatnak.

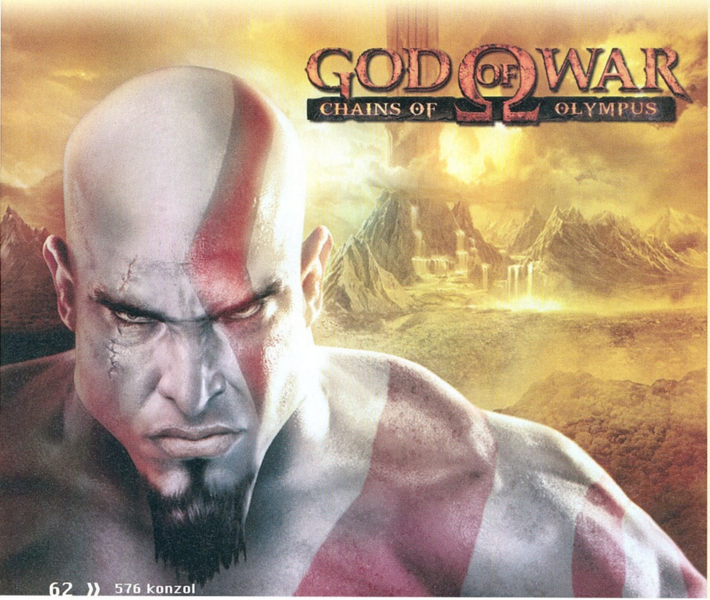
De a rohadt életbe, *nagyon jól csinálják*!

Kaszabolok, vetődöm a lángcsóvák elől jobbra-balra, közben fejben pipálgatok; a szokásos játékmenet, a kiforrott kombórendszer és a patterneken alapuló bossfight mind a helyükön vannak. Akárcsak az upgrade/gyógyítás mikéntje... ez még mindig a Streets of Rage / Fighting Force / Devil May Cry vonal, csak ógörög környezetben, keményen, naturalisztikusan. Frank Miller 300-a, kevesebb pátosszal, több színnel. Az érzéssel, megfelelő helyeken használt QTE-elemek szintén teret kapnak – mindjárt a basilisk elzavarásakor kapsz belőle ízelítőt.

Minden kézre áll, a benne tartott pengére is hánynék valakit... kirohanok az épületből, a tengerhez jutok. Izzó lövedékek durrannak a homokon, egy irdatlan faltörő kost tolok a becsapódó találatok között. Ez ostrom. Ez háború. Ez igen.

TŰZFORRÓ

A rosszmájú, sokszori pofára ejtés miatt sokat zsörtölődő kritikust a kákán csomót kereső (vagy éppen rákötő) paranoid hozzáállása nem hagyja nyugodni.













De minden tökéletes.

A marathoni csata, a küzdelem az alvilág révészével, Charonnal. A mitológia sötét borzalmainak ocsmány hadai. Az íjászok, a kardforgatók. Mindegyikük ellen más-más taktika, mindezek egybefűzése, kitapasztalása, kombinálása.

(Koreografált öldöklés. Pallosok kórtánca. Vér fröccsen a falra.)

A senki földjének lerombolt városai, az ott taposott törmelék aprólékos kidolgozása. Ezek nem díszletek – ez világ. A Styx kavargó vörös áramlatai. A nap ragyogó fénye, a sötét árnyakat táncoltató fáklyákból pattogó olajcseppek. A méretarányokkal való játszadozás. A gigantikus szobrok, melyek vállán a tagbaszakadt harcos hangyaként botladozik.

szárlás monotonitását kiválóan oldja a logikai feladványok beépítése. Ha morogni lehet valamiért, az a save-pontok elhelyezése – sokszor kétsarkonként belefuthatunk, máshol, szükség esetén, egy-egy nagyobb összecsapás előtt, ahol nagyon kéne, pont nincs –, és a kezelés; bár minden simulékony és minden a megszokott helyről köszön vissza, a kombók pontos egymásba fűzése, a mágiák dinamikus használata rutint és türelmet kíván.

A kellemes játszhatóság bajsza esetenként összeakad a fix kameranézettel – ez utóbbinak köszönhetően ugyan a virtuális operatőr páratlan beállításokkal zsongít, és a perspektívák jól érzékeltetik a játék monumentalitását, de pont a bebetonozott







A szívet tépően szomorú, andalító, vagy éppen harcba hívó, feltüzelő zene. Angyalkórusok, nagyzenekar. Legyen dráma, diadalünnep, csata vagy szomorúság - mindegy, mindig kifogástalan.

Bolyongás a víz alatt. A pokol kárhozott lelkei. A festői pompával ábrázolt kénköves pokol és az alvilág bronz fényben tündöklő zöld mezeje. Szellemek és élőlények, élőholtak és félistenek. Kis porszemek és világot cipelő óriás.

TÖKÖNRÚGÁS

Hazugság. Tudtam előre – az előzetesen elcsípett játékos-vélemények és a szaksajtó tisztelt képviselőinek finom morgolódása elárulta, hogy hol van az átverés. A tökély csak rövid ideig tartható fent – a Chains of Olympus pedig hamar a láb elé hull, mindent odaadva, mindent megmutatva.

A kritikusok ugyanakkor egységesen magas pontszámmal díjazták Kratos legújabb inkarnációját – a God of War kilőtte a MetaCritic tetejéről az eddigi csúcstartó Lumines-t. Jogosan...?

Valahol igen. A Chains of Olympus páratlan minőségű akciójáték; amit tud, azt jól tudja. Élvezetes a darálás, jól átgondolt a karakterfejlesztés rendszere, remek a pályadesign, a backtrack pedig elhanyagolható mennyiségű. Nagy adag tömény öldöklés némi kellemes agymozgatásba csomagolva, pont ott és pont annyi, amennyire épp szükség van – a mé-

mivolta miatt fordul elő, hogy néha pont nem látjuk, hogy kit is támadunk. Ez a leginkább a végső csata, a Persephone-boss-fight alatt tudja megkeseríteni az amúgy édes életet: nem látod, merre áll a boszorkány, hiába taposnád a belét, és mivel fürge a szentem, gyakran már csak a kivitelezett támadásával szembesülsz. Kőpillér törik szét a mellkasodon, őrjöngve letámad, te pedig kétségbeesetten oldalazol és próbálsz kitérni...

A nektár, bármilyen finom is, nem nyomja el teljesen a keserű szájízt; a különböző források háromtól öt óráig terjedő játékidőről szólnak. Az én történetem egy koraesti kezdést, a kellemesen elnyújtott vacsora holtidejét, a PSP fürdőkádba cipelését és egy közbeiktatott esti filmet foglal magába – majd később a felismerést, hogy hajnali három óra van, én pedig nem is gondoltam rá, hogy letegyem a kis feketét. Varázs. A jó játék ismérve. Nem foglalkozol a múló idővel, mert adja magát, erőltetés és kéretés nélkül. Felcsigáz, önmagában kívánatos, kíváncsivá tesz: mi jön ezután?

A pofánvágás másnap este – amikor elterül és tisztába kerülsz vele: ennyi volt, semmi több.

Négy óra a gyönyörűségek, a katartikus küzdelem, a nagybetűs Csúcsminőség birodalmában, világok és túlvilágok, emberek és istenek között. Négy óra, ami pofátlanul kevés a korábbi epizódokhoz képest, a „rokon" Devil May Cry-hoz képest viszont bőven jó. Négy óra korszakalkotás, amiért kiadsz tizenvalahányezer forintot – és üvölthetsz, amiért csak ennyit kaptál. Vagy azért, mert ilyet még nem kaptál.

Ez a Chains of Olympus: a mit és a mennyit őrjítő, feszítő ellentéte, melynek során a teremtett világ techdemová aljasul. Nem ad extrákat, nincs olyan bonus content (a röhejes uniformisokon kívül), ami újabb végigjátszásra sarkallna. Sokan pont ezért nem is törődnek majd vele, hanem kirúgják, mint a luxusprostit az ágyból, egyetlen éjszaka után. Igen, a God of War tulajdonképpen egy dögös utcalány, nem forró szerelem – de annak hibátlan. A magam részéről biztos felhívnám még párszor. Nem azért, mert várok tőle bármi mást, mint amit egyébként, elsőre nyújtott – elég lesz pont az, csak önmagáért, csak még egyszer ugyanazért.

Tyler

MARTIN BELESZÓL!

Vajon szükség van-e minden esetben arra, hogy egy kellemes pásztoróra több napig tartson? Kell-e az, hogy egy gyönyörű élményt megpróbáljunk görcsösen elnyújtani az örökkévalóságig? Előfordulhat-e olyan eset, hogy kielvezünk egy páratlan pillanatot, aztán könnyű szívvel engedjük tova? Embere válogatja. A PSP-s God of War nem más, csak egy szép másodperc, de olyan különleges, hogy örök emlékként, fényképmódra ég bele a retinádba. Tetszik, szeretem.



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

SONY / READY AT DAWN
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

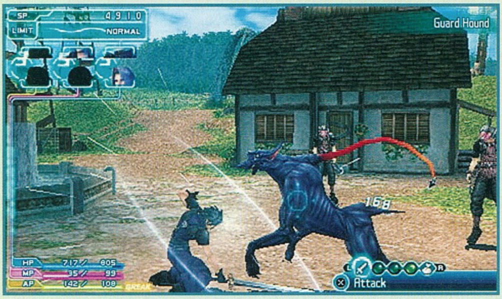
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
mentés (420 kb)

✔ csábító sziréndalok
X befejezetlen szimfónia

8 pont

MORS CERTA, HORA INCERTA





Estuans interius
ira vehementi
in amaritudine
loquor mee menti:
factus de materia,
cinis elementi
similis sum folio,
de quo ludunt venti.
(Carl Orff: Carmina Burana – 12. Estuans interius)

Nehéz dolog az elfogulatlanság, egyes esetekben képtelen követelmény. Aki évek óta olvassa magazinunkat és valamennyire megismert a cikkeim alapján jól tudja, a Final Fantasy VII nekem több, mint egy egyszerű videojáték. Egy briliáns történet, egy tartalmas és izgalmas kaland, az FF játékok etalonja. Még mindig elérzékenyülök, ha erre gondolok, és legszívesebben oldalakon keresztül méltatatnám az FFVII tökéletességét, fantasztikus jellemeit, könnyfakasztó dramaturgiáját. Az elmúlt 10 év igazolta, hogy minden hibája ellenére az FF játékok legjobbikáról van szó. Nem véletlen, hogy a Square újra elővette és egy nagy ívű terv keretében (Compilation of Final Fantasy VII) elkezdett több előzményt és folytatást kreálni hozzá. Bár ezek színvonala meglehetősen egyenetlen és a megvalósítás sem mindig tökéletes, az ötlet mindenképpen dicséretes.



Az FFVII sztorija annyira komplex, hogy lehetőséget ad újabb és újabb történetek elmesélésére, melyek elvarrják az elvarratlan szálakat. Az egyik legizgalmasabb kérdés, mely nyitva maradt az FFVII történetében, Zack és Cloud megismerkedésének körülményei, barátságuk alakulása és viszonyuk Sephiroth-hoz. Az alkotók megérezték a potenciált ebben a sztoriban, hisz az FFVII mitológia egy olyan momentumáról van szó, mely meghatározó jelentőséggel bír. Az Square akció-RPG-je a Crisis Core: FFVII ezt a szálat akarja felgöngyölíteni. Ennek kapcsán egy nagyon fontos dolgot szögezzünk le a cikk elején. Ezt a tesztet képtelenség spoiler nélkül megírni, így ha valaki nem játszotta végig legalább egyszer az anyagot, és nem ismeri a részleteket (vagy nem játszott az FFVII-tel), az lapozzon még most. Persze olyan nagy meglepetés nem fog érni minket, mivel mi veteránok pontosan tudjuk, mi a CC főszereplőjének, Zacknek a sorsa…

Sors immanis
et inanis,
rota tu volubilis…
(Carl Orff: Carmina Burana – 1. O Fortuna)

A CC története kb. hét évvel kezdődik az FFVII sztorija előtt. A főhős, ahogy már utaltam rá a fiatal, tehetséges, akkor még másodosztályú SOLDIER, Zack. A játék során végigkövethetjük Zack útját egészen a végkifejtig, azaz az FFVII kezdetéig. Izgalmasan hangzik és valóban az, de veszélyeket is rejt. Hogy ezt megértsük, szögezzünk le egy tényt. Egy már kész és komplex történethez sokkal nehezebb feladat előzményt írni, mint folytatást. Utóbbi esetében nagyobb tér áll az író rendelkezésére, szabadabban szárnyalhat a fantázia. Egy jó folytatást írni bár nem könnyű, mégis egyszerűbb feladat, mint egy előzményt, hiszen az eredeti keretek tágíthatóak. Az előzmény készítésénél ez nem megengedhető, a koherencia megtartása érdekében állandóan figyelni kell, hogy az író ne lépje át a lefektetett határokat, és fegyelmezetten alkalmazkodni kell az eredeti történethez. Az írói képzelet és fantázia, ahogy már említettem szárnyal, és ha ez túlzott méreteket ölt, akkor megpróbálja át- vagy felülírni az eredeti, már jól ismert és megszeretett sztorit. Ezért nem születnek általában jó előzmény sztorik egy már megszeretett történethez és ezért nagy kihívás egy ilyet megalkotni. Jól jelzi a nehézségét, hogy még a legnagyobbaknak sem sikerül maradéktalanul, logikai bukfencek nélkül megírni egyet, lásd pl. Georg Lucas esetét. Hirtelen nem is tudnék olyan alkotást mondani, ahol maradéktalanul teljesülnek a fenti elvárások. Egyetlen kivétel, ami hirtelen a videojáték szférában eszembe jut, a Suikoden 5, mely az első két rész előzménye volt. A sikere ott ragadható meg, hogy nem akarta átírni az eredeti, már megismert történetet, hanem csupán kibontotta az ott lefektetett utalásokat, szentírásnak tekint-









ve azokat, és meg sem próbálta erőltetett módon átértelmezni az eredeti sztorit, veszélyeztetve ezzel a részek közti kohéziót.

A CC kapcsán nagyon kíváncsi voltam mennyire tudtak az alkotók ragaszkodni az eredeti történethez. Az érzéseim vegyesek. Tetszett Zack karakterfejlődése, végre megtudjuk miért tekintett rá példaképként Cloud, és miért vette fel a személyiségét. A történet mély és érzelmekkel teli. A végére nagyon kíváncsi voltam, és hiába tudtam mi fog történni, a megnyerés láttán nem sok híja volt, hogy megkönnyezzem Zack tragédiáját.

Azonban mindezen pozitívumok sem feledtetik, hogy az eredeti FFVII történetét nem tartották eléggé tiszteletben az alkotók. Túlságosan sok az új szereplő, akik a FFVII megalkotása idején még egészen biztosan nem léteztek, hisz még halvány utalás sincs rájuk. Az alkotók képzelete túlságosan elszabadult, kissé sokat akartak belezsúfolni a történetbe, míg más elemeket elhanyagoltak. Nem értem, hogy Sephiroth miért szorul úgy háttérbe? Alig láthatjuk, pedig kiváló alkalom lett volna kifejteni, miért is volt ő legendás hős. Az ő jellemének részletezésével adós maradt a játék, nagy fájdalmamra. Helyette megkaptuk Angealt és Genesist, akikkel az abban az esetben nem lett volna baj, ha a megfelelő időben lépnek le a színről és tűnnek el örökre, megmagyarázva ezzel, miért nem szerepelnek az FFVII-ben még említés szintjén sem. Az alkotók azonban képtelenek voltak meglépni ezt, és végig szinten tartották őket, olyan helyeken is szerephez jutatva, ahol nem lett volna szabad. Gondolok itt arra a részre, amikor Sephiroth kezd rájönni az igazságra a nibelheimi mako reaktorban. A jól ismert jelenet közben hirtelen megjelent Genesis, átírva és agyonvágva ezzel az eredeti történetet és annak varázsát. Genesis ezután is felszínen marad, pld. a Shinra Mansionből történő menekülés után, ami már tényleg nevetséges (attól tekintsünk el, hogy egy Dante utánzatról van szó). De nem csak vele, hanem szinte az összes új karakterrel (Hollander, Cissnei, Angeal) baj van, mert az ő szálaikat nem varrták el kellőképpen, ami alapján legalább említés szintjén benne kéne lenniük az FFVII-ben. Az pedig már végképp bosszantó volt, hogy új városok is vannak! Persze nincsenek illúzióim: ezek a szereplők és helyek akkor még nem léteztek, utólagosan találták ki őket. A készítők nem voltak eléggé fegyelmezettek, nem látták be, hogy ez tönkre teszi a kontinuitását. Annyira sok az új elem, az eredetiben nem szereplő történés, hogy hajlok felvetésre – főleg a játék vége miatt –, miszerint a CC-t tulajdonképpen nem az eredeti PS1-es FFVII előzményének szánták, hanem egy esetleges remake vagy újrakiadás lehetséges megalapozásának. Ha az idő igazolja ezt az álláspontot, akkor érthetővé válnak a változások, addig azonban a CC és az FFVII története között súlyos kohéziós problémák vannak. Érdekes módon azonban a hibák ellenére annyira izgalmas és nosztalgikus volt újra átélni bizonyos történéseket, bejárni régi helyszíneket, látni szereplőket, hogy ezeket a változtatásokat hajlamos vagyok megbocsátani.

A játék kétharmadán valósággal átszáguldottam, hogy lássam Nibelheimet és Sephiroth megváltozását, no meg Cloud feltűnését, hogy Areith-ről már ne is beszéljünk. A nyilvánvaló blődségek ellenére a hangulatot sikerült átmenteni, a „fan service" tökéletesen működik.

MARTIN BELESZÓL!

Az eredeti Final 7 misztikus nagyságához felnőni ugyan nem tudó, de így is az RPG élmezőny büszke tagjaként debütáló epizód a Crisis Core. Pazarabb, tartalmasabb és hosszabb, mint sok társa, látványosabb, mint eddig szinte bármilyen hasonló próbálkozás PSP-n, és olyan történelmet író elóddel büszkélkedhet, ami eleve garancia a sikerre. Egyszerűen nem tudom elképzelni, hogy mellényúlhatnál vele, ha annak idején téged is rabul ejtett az FF7 tökéletessége. Vannak játékok, amikért gondolkodás nélkül fizetek ki bármennyit: ez egy ilyen. Final Fantasy forever!

SPOILER

Meghatározó volt számomra az a nyomasztó, semmihez sem fogható tudat, miszerint a főhős meg fog halni. A történet kezdetén, amikor Zacket megismerjük, ezt az FFVII-ből már tudjuk. Ekkor még Zack számunkra nem egy főhős, hanem csak egy név, aki golyókkal a testében végzi, ami tragikus, de különösebb részvétet nem vált ki az emberből. Ám a játékkal eltöltött órák alatt karaktere, jelleme és stílusa miatt megszereti az ember, ahogy haladunk előre egyre jobban, és ez teszi tragikussá és egyre nyomasztóbbá a történet minden percét és varázsolja a hangulatot semmihez sem foghatóvá.

Veni, veni, venias,
ne me mori facias,
hyrca, hyrce, nazaza,
trillirivos...

(Carl Orff: Carmina Burana – 21. Veni!)

A CC harci rendszere egyszerre követi az aktuális trendeket és a klasszikus vonalat. Igaz, hogy az eredeti FFVII-re csak nyomokban hasonlít (vannak matériák), de így is kiválóan teljesít. Ezt annyira komolyan kell venni, hogy PSP-n, de talán globálisan nézve is a CC minden idők legélvezetesebb akció-RPG-je! A küzdelmek pörgősek, jól játszhatóak és szinte soha nem unalmasak. Először furcsa lehet az akcióelemek döntő súlya, de rövid idő alatt megszokható. A harci rendszer mélységeibe most nem mennék bele (hamar bele lehet jönni), a lényeg, az egész kicsit hasonlít az FFXII-re, de annál sokkal jobb. A harcok során kiemelt jelentőségű lesz a bal felső sarokban látható forgó „félkarú rabló", ami ismerős lehet a veterán FF rajongóknak. Ez a kijelző harcok közben folyamatosan pörögni fog, kisorsolva nekünk különböző bonuszokat. Ezek lehetnek támadások, matéria szintlépés, sőt Zack is csak így tud szinteket lépni. Nincs tehát EXP, hanem gyakorlatilag sorsolással fog eldőlni, mikor lépünk szintet. Mindez talán ijesztően hangzik elsőre, de a gyakorlatban nagyon jól működik a rendszer, nem csal, sőt később matériákkal befolyásolható. A mágikus kövek száma nem túl nagy, fegyvert meg egyáltalán nem lehet váltani, ami zavaró hiba, igaz a Buster Sword lecserélése megzavarná a történetet (más ponton ez nem akadályozta a készítőket, hogy átírjanak dolgokat). A helyzet az, hogy egy akciójátékhoz képest elég sok mindent tudunk fejleszteni, de egy RPG-hez képest viszont nem. Én az utóbbi súlyát növeltem volna, de ahogy azt tudjátok, elfogult vagyok. Itt jegyezném meg, csak Zacket irányíthatjuk a történet folyamán, nincs más karakter vagy csapatmunka. Ezt talán át lehetett volna hidalni, ha esetleg más karaktereket is bevonnak, de félő, hogy ezzel óhatatlanul tompították volna Zack tragikumának erősségét.

Amibe nem lehet bele kötni az a grafika! A Crisis Core egyike a legszebb PSP-s anyagoknak. A karakterek és a helyszínek fergetegesen jól néznek ki, komolyan mondom néhány PS2-es játék megirigyelhetné ezt a színvonalat. Az egyetlen negatívum, hogy kevés a helyszín, mivel a mozgásunk meglehetősen korlátozott, legalábbis az eredeti FFVII-hez képest – mondjuk egy akciójátékhoz képest okés. A támadások látványosak, a filmek pedig egyenesen lenyűgözők. A Square animációi eddig is híresek voltak ágybavizelést okozó látványvilágukról, de itt sikerült még magukat is túlszárnyalni. Annál a résznél, amikor Sephiroth és Genesis párbajozik a Sister Ray tetején, kis híján kiesett a PSP a kezemből. Ha nem látom, el sem hiszem, ez az Advent Childrennel vetekszik! Menet közben eszembe is jutott, mennyivel jobb lenne ezt mondjuk egy bazi nagy tévén, egy király hangrendszeren élvezni. Egy nagy hiba, hogy sem a filmeket, sem az átvezető animációkat nem lehet átnyomni, így ha elrontunk egy csatát, akkor várhatunk akár 5-10 percet, hogy újra harcba mehessünk. Én szívesen vettem volna egy olyan galéria lehetőséget is, ahol filmeket újra lehetne nézni (így a jobb animációk miatt érdemes sűrűn menteni), illetve ahol a zenéket is meg lehetne hallgatni.

Érdemes lenne, mert a grafika mellett kiemelkedő a zene is. Sokáig úgy gondoltam pótolhatatlan veszteség érte az FF sorozatot Nobou Uematsu távozásával. Most azonban Takeharu Ishimoto személyében úgy érzem méltó utódot találtak. Az új zeneszerző ügyesen használta fel elődje munkáit, a történet bizonyos részein jó érzékkel a nyúlt a klasszikus felejthetetlen dalokhoz, a remixek is ízlésesek lettek. Ugyanez elmondható az új számokról is, melyek egy részénél majd kiugrott a szívem a helyéről, annyira keményen tudják pumpálni az adrenalint, egyben fokozni hangulatot. Ebben nem kis szerepe van, hogy Ishimotonak volt bátorsága az FFVII világra jellemző, egyfajta fémes hangulatot átültetni a zenébe. Az új számok – főleg a harcok alatt – nagyon kemény dallamos metal számok, mégsem stílusidegenek, mert kiválóan illenek a történethez. Még az is meg fogja szeretni ezeket a számokat, akinek nem jön be a stílus. Persze nem csak hallójáratokat szaggató gitártépések szólnak, hanem lesznek lágy, olykor egészen érzelgős dallamok, előkerül a zongora és a hegedű. Komolyan mondom a Sky-Blue Eyes című szám szívszorító hangulata majd könnyeket csalt a szemembe. Nagyzenekari tételekből most kevesebb van, az elmaradhatatlan One Winged Angel és még egy kiváló remix. Előbbi kapcsán érdemes megjegyezni, hogy Nobou Uematsu ebben a számban a híres Carmina Burana szövegét használta fel briliáns módon. A szinkron nekem tetszett, bár Sephiroth talán lehetett volna jobb is, túl szárazan adja elő magát a színész. Egy dolgot hiányoltam csupán, a japán hangsávot a lemezen.

Talán fentiekből leszűrhető a következtetés, a bajok ellenére CC minőségi anyag, ennek azonban ára van, amiről eddig még nem szóltam. A stuff méltatlan módon az FFVII címre rendkívül rövid lett. A történet fő szálát gond nélkül fel tudjuk göngyölíteni cirka 12-15 óra alatt, ez pedig sajnos kevés. Vannak ugyan mellékküldetések (Mission) szép számmal (kb. 300), melyek megoldása még legalább 5-10 órás elfoglaltságot rejteget. Ez végül is RPG-s szemmel valóban nem sok, de egy akciójátéknak megfelelő. Kár, hogy a küldetések nagy része érdektelen és monton, mert nem áll mögötte történet. Kevés az ötletes misszió, olyan, mely hozzátesz a történthez. A legérdekesebb talán, hogy megküzdhetünk az FFVII bolygójának istennőjével, Gaiával (ne tévesszen meg senkit, hogy Minervaként szerepel), ami mondjuk ötletes, de kihasználatlan ötlet. Gondoljuk csak meg, hogy egy istennő legyőzése után esetleg megérdemeltünk volna egy alternatív megnyerést, mivel kétlem, hogy bármilyen erős hadsereg végezni tudott volna Zackkel, ha az a weaponök kreálóját, azaz a bolygó főistenét győzi le.

A relatíve rövid és néha zagyvaságokkal tűzdelt történetet azonban nem árnyékolja be a pozitívumokat. Egy igazán színvonalas, megkockáztatom az eredeti FFVII óta nem látott minőségű és hangulatú akció-RPG-t kaptunk, méltót az egykori dicső névre!

V. Miki

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ kiváló hangulat remek zenékkel
X rövid történet, idegen elemek egész sora

8.5 pont

LOGIKA DÓZIS



Míg az újgenerációs gépek (különösképp az X360 és a PS3) esetében a legtöbb sirám arról szól, hogy a játékpaletta tetemes része csak és kizárólag az akciót helyezi előtérbe – nem kínálva mást, mint FPS-t és TPS-t egymás hátán –, nos, az analógia PSP-n kicsit más: itt inkább logikai játékból lehetne Dunát rekeszteni, többszörösen és akár egy évtizeden keresztül. A parádésan zseniális Puzzle Questtel és a Lumines-szel nincs is semmi baj, ám az azok sikerét meglovagolni kívánó próbálkozások végeláthatatlan áradata már minden erőteljesebb gyomorban is képes megindítani az öklendező reflexet. Itt van például a **Beta Bloc**, amely már lassan egy éve a piacon van, de olyannyira nem vert fel port a megjelenése, hogy még a lakatlan szigetek legapróbb történéseit is közvetítő széles nagy interneten is csak a nem túl jó hírű oldalak foglalkoznak vele.

KITÖRÉS

A bánásmód nem véletlen, az ázsiai Sandlot ki tudja hányadik próbálkozása jobb, ha inkább meg sem született volna. A matuzsálemek talán még emlékeznek a nyolcvanas évek derekán a Pong mellett hódító Breakoutra. Az Atari 2600 kínálatát erősíti '78-as klasszikus a kornak megfelelő egyszerűséggel vitte sikerre a szintúgy egyszerű ötletet: adott a pálya tetején egy lebontásra ítélt struktúra, te, a játékos pedig egy golyó és egy kis palló segítségével adhatod át az enyészetnek az építményt. A szórakoztató faktorról a golyó közel valós fizikán alapuló mozgása gondoskodott, na meg az olyan speciális elemek, melyek csak többszöri ütésre adták meg magukat.

Na kéremszépen, a Beta Bloc pontosan ugyanez, csak ál-3D-ben, Kis palló helyett van egy érdekes fémtákolmányod ami képes pár métert a pályán felfelé vagy lefelé araszolni, a golyód nem csak az alap-, hanem erősebb sebességen is kilőheted, felül pedig nem egy-, hanem többszínű kockák várnak lebontásra. Az egyes színek szimbolizálják az erősségüket, némelyiknek több ütés kell, mire eltűnik a pályáról. Ez mind nagyon szép és jó, csakhogy eltelt kereken harminc év és (hogy egy klasszikust idézzünk) azóta „történt itt egy s más". Ezt érezhette a Sandlot is, ezért behajított a pálya tetejére pár ellenfélnek titulált repkedő izét, amik bizonyos időközönként ellőnek pár lézernyalábot vagy mit, meg visszapattintják a golyót. Nagyon ötletes.

Csakhogy a problémák ott kezdődnek, hogy a tulajdonképpeni játékhoz oldalra kell dönteni a PSP-t, amivel már többen is próbálkoztak korábban, nem sok sikerrel. Nincs ez másként most sem, főleg, mert ez a nem épp rózsás irányítást csak tovább nehezíti, habár talán így még az elviselhető szint alatt vagyunk. Az már inkább baj, hogy a Beta Bloc bődületesen unalmas, a változatosságot, mint olyat egyáltalán nem ismeri de különben sincs semmi értelme a létezésének.

W







BETA BLOC

SANDLOT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

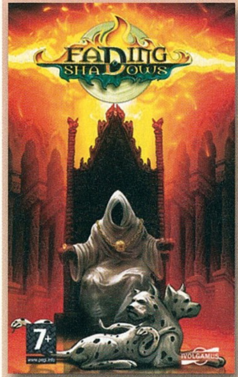
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1-2 játékos, wifi

✔ az nem nagyon van neki
X minden

2 pont

ÁRNYAK RENGETEGE



Ha Tolkien apó kicsivel később és egy kontinenssel nyugatabbra született volna meg, valamint a drogpiac legnagyobb felvásárlójaként lett volna ismert, tuti biztos, hogy ő jegyezte volna a Fading Shadows történetét. Mert kinek jutott volna eszébe az, hogy egy nagyon gonosz és ördögi lény be akarja venni a Mennyország kastélyát (!) méghozzá úgy, hogy feláldozza egy hős lelkét. Csakhogy a hős nővére ezt megakadályozza, a vértestvér mellkasában dobogó megfoghatatlan akármit egy gömbbe zárva, aztán az egész tákolmányt egy az isteni kinyilatkoztatást szimbolizáló fénysugárral irányítja oda, ahová éppen kedve tartja. Mert, kedves barátaim, a **Fading Shadows** pontosan erről szól.

ÁRNYAK RENGETEGE

Bár a kérdés inkább nem az, hogy hogyan lehet ilyen történetet kitalálni, hanem hogy egyáltalán mi a fenének kellene egy logikai játékhoz történet? Főleg, mert a FS egyáltalán nem is olyan rossz próbálkozás. Leginkább a Mercury Meltdownhoz hasonlítható, a plagizálás vádjának megemlítése nélkül, de azért erősen gondolva rá. Itt is egy különböző anyagtulajdonságokat felvenni képes golyó áll a középpontban, csakhogy közvetlen irányítására ezúttal nincs lehetőség. Ahhoz, hogy a gömb oda menjen, ahová szeretnéd, egy nagyon vastag fénysugarat kell a megfelelő helyre céloznod. Minél vékonyabbra húzod össze a sugarat, annál nagyobbra nő a vonzereje s így a gömb is annál gyorsabban akar eljutni hozzá.

Ám a szadista pályatervezők természetesen akadályok tömkelegét helyezték el a roppant kicsi szakaszokra, alaposan megkeserítve mindenki, de főleg a te életed. Akadály lehet például egy kisebb tavacska, egy palló vagy egy nagy tüzes szoba. Átjutni ezeken az alap golyóval kvázi lehetetlen és itt jön képbe a Mercury Meltdownból kölcsönzött elképzelés: ha közvetlenül nem tudsz átjutni az akadályon, akkor kerüld meg! Változtasd meg a golyód anyagát: a fa alap remekül lebeg a vízen, így a tavon való átkelés már nem probléma. Viszont ha túl sokáig tartod rajta a fénycsóvát, akkor nemes egyszerűséggel felgyulladhat. Az üveggolyó ezzel szemben bírja a strapát, de egy nagyobb ütéstől azonnal millió darabra törik.

Egyszerű, érthető. A Fading Shadows messze nem olyan nehéz, mint a stílusbéli társai, de még így is képes meglepetést okozni a későbbi pályák során. Komolyabb probléma nincs a játékkal, azt leszámítva, hogy semmi újat nem ad a stílushoz – de ez talán még megbocsátható neki. Az viszont már nem, hogy újrajátszani nagyon senki nem fogja, statisztikát nem vezet a teljesített pályákkal kapcsolatban, a szintek egyszer pedig biztos, hogy elfogynak. Addig viszont legalább szórakoztató, ennél több pedig néha nem is kell.

W

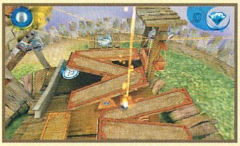














FADING SHADOWS

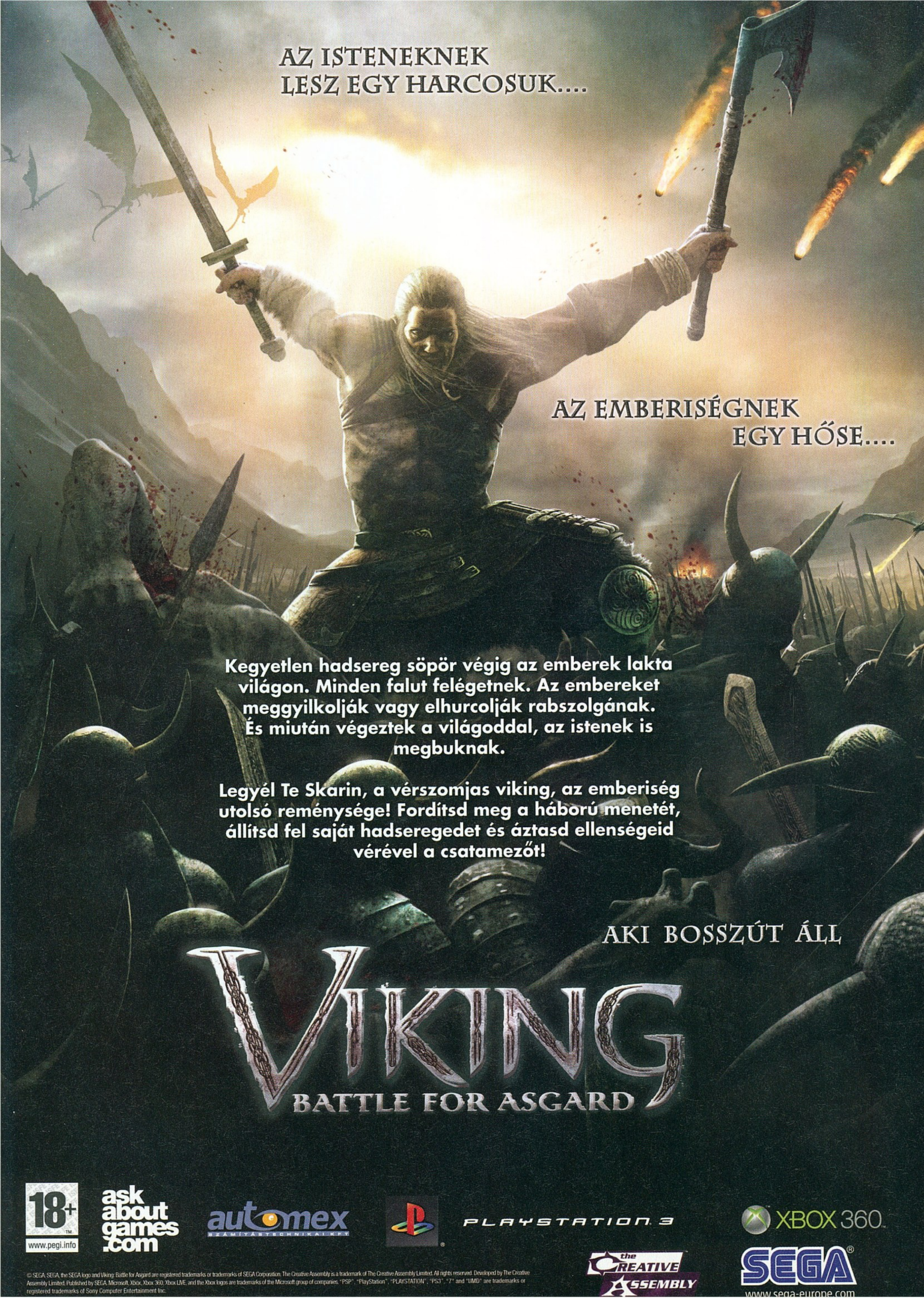
AGETEC / IVOLGAMUS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

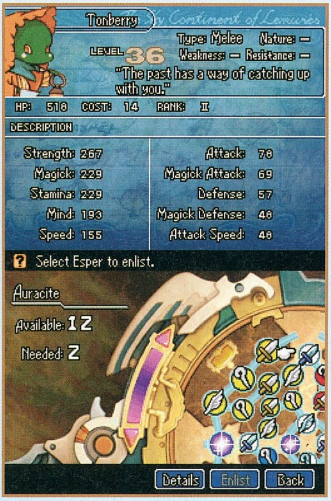
✔ ötletes akadályok
X gyatra sztori, nem mutat újat

6 pont


AZ ISTENEKNEK
LESZ EGY HARCOSUK....
AZ EMBERISÉGNEK
EGY HŐSE....
Kegyetlen hadsereg söpör végig az emberek lakta világon. Minden falut felégetnek. Az embereket meggyilkolják vagy elhurcolják rabszolgának. És miután végeztek a világoddal, az istenek is megbuknak.
Legyél Te Skarin, a vérszomjas viking, az emberiség utolsó reménysége! Fordítsd meg a háború menetét, állítsd fel saját hadseregedet és áztasd ellenségeid vérével a csatamezőt!
AKI BOSSZÚT ÁLL
VIKING
BATTLE FOR ASGARD
18+
www.pegi.info
ask about games .com
automex
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT
PLAYSTATION 3
XBOX 360
the Creative Assembly
SEGA
www.sega-europe.com
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Viking: Battle for Asgard are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly is a trademark of The Creative Assembly Limited. All rights reserved. Developed by The Creative Assembly Limited. Published by SEGA. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PSP", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", "7" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MEGPERZSELT SZÁRNYAK







A Nintendo DS funkcióinak bejelentésekor rengeteg komment született a világ különböző fórumain azzal kapcsolatban, hogy milyen lehetőségeket rejt magában az innovatív kézikonzol. Ezeknek a találgatásoknak egyik központi, visszatérő eleme volt az a jóslat, miszerint az addig szinte csak PC-n domináns valós idejű stratégiai játékok térhódításáról fog szólni a Nintendo következő néhány éve. A dupla kijelzőben és az érintőképernyőben rejlő potenciál valóban ennek a stílusnak az előretörését valószínűsítette, napok alatt megjelentek a neten a rajongók által összemontázsolt DS-es Age of Empires képek, felül térképpel, alul az egységek kommandírozásának lehetőségével.

De a piac (és a fejlesztők) másképp döntöttek, igazán értékelhető valós idejű stratégia azóta sem jelent meg DS-re (eltekintve a csak Japánban megjelenő néhány kivételtől, illetve fehér hollóként a Heroes of Manától), azt pedig akár a sors fintorának is tekinthetjük, hogy végül valóban készült Age of Empires epizód, de az a sorozat történetének első körökre osztott tagja lett.

Ugorjunk az időben majd két évet, egészen 2006 őszéig. Bizonyára sokan emlékeznek, hogy ebben az időszakban a Square Enix majd két tucatnyi spin-offot (mellékszálat), remake-et és folytatást jelentett be egy nap alatt a korábbi nagy sikerű játékaihoz, ezek egyike volt a **Revenant Wings**, a sorozat tizenkettedik epizódjának kézikonzolos folytatása, kiegészítője, mellékszála – kinek melyik besorolás szimpatikusabb.

KESERŰ PIRULA

Ha a játékújságírás nem lenne a naprakész információszolgáltatás folyamatos kényszerében, néha érdemes lenne egy játék értékelésével néhány hónapot vagy akár évet is várnunk. Megvárni, amíg leülepednek a tapasztalatok, amíg a megélt élmények emlékekké nemesülnek, amíg lecsapódik bennünk a játékok hatása. Azért mondom ezt, mert sokszor gondolok vissza mostanában keserűen a tizenkettedik Final Fantasy epizódra. Teszem mindezt annak ellenére, hogy annak idején 130 órát beleöltem, a legtöbbek által erős fenntartásokkal kezelt harcrendszeri reformba szinte azonnal beleszerettem és a mai napig a kissé elfáradt JRPG stílus megújítójaként tekintek rá. Mi volt akkor mégis vele a probléma? Bizonyára sokak ellenszenvét ki fogom váltani a következő sorokkal, de a legnagyobb gondom az, hogy szinte semmilyen hangulati elem nem maradt meg belőle ennyi idő elteltével. Nem tudnék felidézni egy olyan pillanatot sem belőle, amire évek múltán is szenvedélyesen emlékszem majd vissza, a felnőtteknek szánt történet pedig, amire szinte minden tesztben pozitívan hivatkoztak az újságírók, szerintem egy vérprofin megírt, ám mégis üres történet csupán. Ezt akkor nem így éreztem, utólag azonban ezek a gondolatok fogalmazódtak meg bennem – ha elő kellene vennem a sorozat valamely darabját újrajátszásra, akkor hiába az ezernyi lehetőség és mellékszál, egészen biztosan nem ezt választanám. Leginkább egy tökéletesre csiszolt gyémánthoz tudnám hasonlítani: szebbet és értékesebbet keresve se nagyon találhatunk, ugyanakkor az élettelenségre nincs mentség – még ha elsőre ezt nem is vesszük észre. Mit vártam hát a Revenant Wings-től? Ugyanilyen hideg, de jól kidolgozott sztorit és egy kísérletet az RTS stílus meghonosítására DS-en. Pontosan ezt kaptam.

RÉGI ISMERŐSÖK

Mint ahogy a mellékelt képeken is bizonyára látszik, a korábbról ismert karakterek sokkal gyerekesebb külsőt kaptak a realisztikus alapjátékkal összehasonlítva. Hosszú ideig az is kérdéses volt, hogy vajon Vaan és Penelo előtörténetét fogjuk megkapni (erre utaltak a fiatalított figurák), vagy az eredeti sztorit gondolják tovább a készítők. Ez utóbbit tették, de előzetes ismeretek nélkül is tökéletesen élvezetes a Revenant Wings, maximum azt nem értjük így meg, hogy kiket irányítunk, milyen az egymáshoz fűződő kapcsolatuk és a személyiségük fejlődése sem ír le akkora ívet, mintha a két történetet egymás mellé illesztenénk. Ami jó hír lehet a FFXII szerelmeseinek, hogy a tíz irányítható karakter közül hat megegyezik a PS2-es verzió főszereplőivel és a maradék négy között is három visszatérő szereplőt találhatunk: Ba'Gamnant eredetileg ellenfélként ismerhettük meg, Kytes és Filo pedig Vaan rabanastrei ismerőseként kapott epizódszerepet korábban. Az egyetlen valóban új jövevény a szárnyas Lluyd, aki az eddig nem látott aegyl faj képviselője is egyben, jelenléte pedig egyáltalán nem véletlen: többek között népének jövője és fennmaradása a játék központi témája. Ami mindenképpen pozitív, hogy a készítők nem éltek az újrahasznosítás kényelmes, ugyanakkor unalmas eszközeivel, a történet elején ugyanis Vaan és kis csapata meglovasít egy léghajót, amely egy számukra ismeretlen égi világba szállítja őket. A lebegő kontinensekre tagolt világ az aegylek otthona és a játék nyolcvan százalékának helyszíne is egyben (a későbbiekben azért rövid időre visszalátogatunk majd a Rabanastrét övező vidékekre is). Hogyan változik meg az aegylek sor-









sa egy Judge feltűnésével, mi a külön utakon járó Balthier és Fran célja és ki lehet a félig viera – félig ember nő – ezekre a kérdésekre kell választ találnunk.

NÉPHADSEREG

Habár a középpontban a fenti karakterek és azok irányítása áll, igazi valós idejű stratégiai játékokhoz méltó módon lehetőségünk nyílik több tucatnyi főből álló seregeket vezetni az ellenfelekkel szemben. Az idézőkapukon keresztül tudjuk előhívni és valamely hősünkhöz rendelni ezeket a lényeket. A menüben egy hatalmas tárcsán (Ring of Pacts) tudjuk megnyitni a különböző attribútumokkal rendelkező szörnyeket. Kezdetben apró cactuarok és goblinok fogják seregünk magját alkotni, a későbbiek során azonban lehetőségünk nyílik a korábbi epizódok legnagyobb hatalmú megidézhető lényeit is az oldalunkra állítani. Minden pálya előtt meghatározhatjuk, hogy mely öt lényt akarjuk elérhetővé tenni a kapukon keresztül. Ezeknek három szintje van, kettő-kettő gyengébb és egy erősebb típust tudunk a csapatba pakolni, nem fordulhat tehát elő, hogy egyszerre idézzük meg Shivát és Ifritet, ők ugyanis természetesen a legerősebbek között kaptak helyet. Ha a birtokunkba kerül egy idézőkapu, akkor a szövetségeseinket bármilyen külső erőforrás felhasználása nélkül megidézhetjük, de mindegyiknek van egy pontértéke, amennyit elfoglal a teljes csapatban. Ha ebben elértük a határt, több lényt nem szólíthatunk magunkhoz egészen addig, míg valamelyiket el nem bocsátottuk vagy el nem hullott a csatában.

Ahogy az stratégiai játékokban megszokott, a harcrendszer alapja itt is egyfajta kő-papír-olló szisztéma: a közelharci egységek pl. erősek a távolsági támadók, de gyengébbek a repülő lények ellen. Ennek főleg a játék elején van jelentősége, amikor kis sereget vezetünk, a későbbiek során ez a taktikai szint kicsit elsikkad, hiszen ekkor már inkább egyszerre kijelöljük az összes egységünket és együtt ráeresztjük őket az ellenfelekre, az elhullottakat pedig azonnal pótoljuk a kapukon keresztül.

ACÉL ÉS MÁGIA

A hősök szintjük növekedésével több extra képesség használatát is elsajátítják, azonban mivel a több résztvevős összecsapások során ezek használata kicsit körülményes (hős kiválasztása, magiks menüpont, rábökés a skillre majd célpontválasztás), ezért itt is használhatunk gambiteket. Senki ne számítson olyan szintű beállítási lehetőségekre, mint amilyen a XII. részben volt, itt egy darab képességet tudunk kijelölni, amit az a karakter egészen addig használni fog, amíg el nem fogy a manája és van értelme az adott skillnek (feltámasztást például csak akkor, ha van éppen a közelében halott társ). A Quickeningek fogalma is ismerősen csenghet, ezek az elsöprő erejű támadások és védekező képességek kulcsfontosságú ellenfelek legyőzése után válnak elérhetővé a karaktereknél (mindegyiknél egy), ellövésük pedig akkor válik lehetővé, ha feltöltöttük ezeket. A feltöltő-csík a legyőzött ellenfelek arányában növekszik, így egy harcos karakterrel sokkal gyorsabban tudunk Quickeninget használni, mint pl. a gyógyításra specializálódott Peneloval.

Lassan egy japán játékból sem maradhat ki a tárgyak kombinálásának a lehetősége. A Revenant Wings-ben úgynevezett materialokat gyűjtünk, melyek mindegyikéből találhatunk gyenge, közepes és jó minőségűt. A játék során több receptkönyvet is fogunk találni, amelyben le vannak írva a legerősebb tárgyak összetevői. Ezeket a léghajón egy viera-lány össze tudja kovácsolni részünkre, mindegyik három összetevőt igényel. Itt eldönthetjük, hogy elhasználjuk-e a legerősebb materialjainkat és így erősebb fegyverhez jutunk, vagy pedig a gyengébb összetevőinkből próbálunk kihozni valamilyen közepes fegyvert. A pályák közötti szünetek kitöltésére tökéletes időtöltés, de kicsit más formában láthattuk már ezt a játékelemet ezer más helyen is.

NAGY UTAZÁS

A küldetések mindegyike megoldható 5-15 perc alatt, cserébe viszont több mint nyolcvanat kapunk belőlük. Ennek a felét a fő sztorivonal teszi ki minden esetben különböző helyszínekkel, a maradék inkább tárgyak gyűjtögetésére és a karakterek erősítésére szolgál. Ha egyszer végigmegyünk minden pályán, az egész játék során nem lesz szükségünk power-levellingre (amikor órákon keresztül csak a karakterek szintjét növeljük kifolyó szemekkel), ilyen szempontból tehát nagyszerűen ki van egyensúlyozva a nehézség, ami a 25-30 órás játékidőt tekintve nem kis eredmény. Egyedül az utolsó néhány alternatív pályán durvulnak be a dolgok: Zodiac vagy Gilgamesh legyőzéséhez korántsem lesz elegendő a megfelelő taktika megtalálása, ezekhez az ellenfelekhez magasabb szintű karakterek is kellenek. Aki tehát száz százalékosra ki akarja pörgetni a játékot, az könnyen harminc óra fölé mehet, ez a játékidő pedig egy szerepjátéknak is a becsületére válna. Aki valaha játszott már más platformon valós idejű stratégiával, annak semmi újdonság nem lesz egyébként a küldetésekben: ugyanazt az öt-hat alapsémát követi mindegyik, amit az elmúlt tizenöt év során a zsáner többi képviselője is (annyi különbséggel, hogy az erőforrások szinte teljes körű mellőzése még egyszerűsít is a játékmeneten), mivel azonban DS-en nem sok hasonló alkotással találkozhattunk eddig, ez a megújulásra való képtelenség megbocsátható.

MEGÉRI?

Most, hogy több év után végre ki tudtunk próbálni egy ilyen típusú játékot is DS-en, felvetődik a kérdés, hogy vannak-e még további lehetőségek a stílusban? A válasz egyértelmű igen, az érintőképernyős irányítás ebben a zsánerben nagy lehetőségeket rejt magában. Probléma egyedül akkor van, ha egyszerre húsz egységből kell egy bizonyosat kiválasztani: ilyenkor a DS borzasztó grafikai képességei miatt a szó szoros értelmében pixelvadászat zajlik a képernyőn, megpróbálunk oda nyomni, ahol az adott karaktert sejtjük, de ez általában harmadszorra-negyedszerre jön csak össze. Pedig ha a DS kínálatát nézzük, a vizuális összkép nagyon is kedvező: a gyerekesített karakterektől eltekintve van stílusa a játéknak, a rendkívül sokféle különböző helyszín és lény pedig a megfelelő változatosságot is garantálja.

Összességében azt, hogy mennyire lehetünk elégedettek a Revenant Wings-szel, az fogja meghatározni, hogy milyen előzetes elvárásaink vannak. Stratégiának erős közepes, de mivel DS-en a stílus szinte alig létezik, ezért kijelenthetjük, hogy jelenleg a zsáner legjobbja. Hogy Final Fantasy-nek milyen? Aki nagy szerelmese volt a XII. epizódnak, annak valószínűleg most is tetszeni fog az atmoszféra és a sztori – én sajnos nem tudok csatlakozni ehhez a véleményhez. Az az áradat, ami kézikonzolokon Final Fantasy-ből elönt minket mostanában, sajnos a minőség romlásával járt szerintem – erős, magas pontszámot érdemlő ám mégis jellegtelen produktumok ezek Square-Enix logóval. Az utolsó reményem a Final Fantasy Tactics folytatása...

Vega
vega576@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

A game eléggé tetszett, de a túlzottan kisbabás karakterek nem annyira. Jobban örültem volna – ha már semmiképpen, egyetlen játékba sem lehet DS-re felnőtt karaktereket beletenni – esetleg valami elvontabb látványvilágnak. Egynek mondjuk így is jó, azért mégis csak egy Final Fantasy.

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

THINK AND FEEL / SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

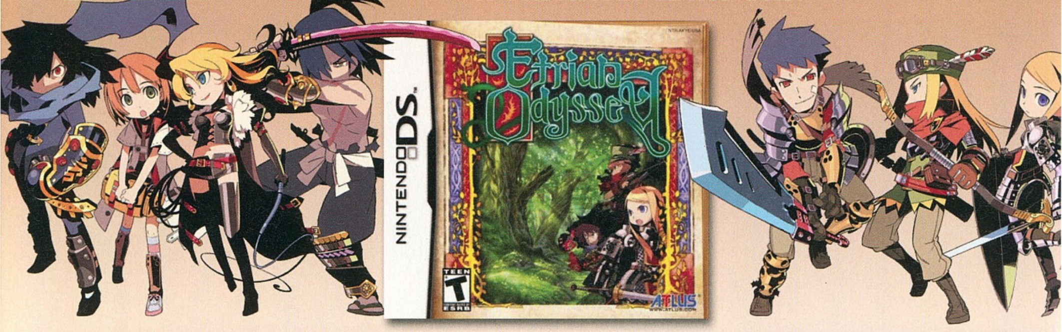
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ végre egy valós idejű stratégiai játék ds-re
X ennél sokkal több hangulati elem kell egy final fantasy játékba

7.5 pont

A KATAKOMBÁK URA









Volt idő, mikor a hősök még nem kopasz és kigyúrt sci-fi katonák voltak, hanem azok, akik egy maroknyi csapat oldalán küzdve karddal, pajzzsal és varázsbottal felszerelkezve vágtak neki az ismeretlennek, a katakombák és erdők mélyének, sosem látott ellenfelekkel küzdve meg, felderítve ősidők óta néptelen termek és szobák titkait. De azok az idők elmúltak, a bárd letette lantját, az ártatlan mesék kora lejárt – vagy mégsem?

DUNGEON MASTER

Az Atlus jegyezte **Etrian Odyssey** minden idők talán legjobb múltidézése. Míg a nemrégiben bemutatott John Carmack-féle Orcs & Elves olyannyira hű akart maradni a klasszikus CRPG-khez, hogy azok technikai színvonalát is megtartotta, addig az EO csak az alapötletet nyúlja le és a DS képességeihez, a modern kor követelményeihez igazítja a felfedezést. Részben: nincs például történet, a tálalás kimerül abban, hogy a még érintetlen Etria falucskája mellett egyik napról a másikra feltűnik egy titkok tömkelegét rejtő erdő, benne tucatnyi lénnyel és kinccsel.

Itt jössz a képbe te, a játékos, a kalandor. Első dolgod egy saját céh létrehozása lesz, mert a felfedező sem merészkedik egyedül az ismeretlenbe. A csapat fél tucat emberből áll, feltéve, ha annyit hozol létre, az EO nem kötelez rá de a saját érdekedben jobb, ha minden rendelkezésre álló helyet kitöltesz, mert az EO nehéz, nem kicsit, de erről talán később. A kasztválasztás a klasszikus sémákból szemezget, a scout-harcos-mágus-gyógyító kvartettt mellett az ezeket vegyítő speciális osztályok is kiválaszthatóak, később pedig újabbak nyílnak meg. A változatosság nagyon fontos, minden kaszt majd' két tucat képességet sajátíthat el, melyek több szinten továbbfejleszthetőek. Ezek megfelelő vegyítése kulcsfontosságú, az EO a szabvány konzolos szerepjátékoktól eltérően a lehető legnagyobb hangsúlyt helyezi a csapatra és azok tagjaira. Minden egyes szereplő a végtelenségig formálható egyedire, előtérbe helyezhető egyetlen specifikus képesség a többi kárára és vica versa; a helyes egyensúly megtalálása nem lesz nehéz, a rendszer komplex de egy ütős stratégiával könnyen vehetőek az akadályok.

A feladat? Feltérképezni a terep minden egyes négyzetcentiméterét – szó szerint. Mozogni csak a négy égtáj felé lehet, kilencven fokban fordulva, de megijedni nem kell, lehet, hogy kezdetben furcsának hat annak, aki még egyetlen percet sem töltött a Wizardy-Dungeon Master-Bard's Tale mellett, de a bejárható terep mérete miatt ez közel sem annyira frusztráló, főleg, mert az idő nagy része nem sötét föld alatti katakombákban, hanem a zöldben pompázó fák között zajlik. A térképeszet ezúttal nem az érdekesség kategóriába tartozik, hanem a játékmenet szerves része. Míg régen kockás füzetek tömkelegét töltötték meg a bátor kalandorok saját jegyzeteket készítve, addig itt most az alsó képernyő tölti be ezt a funkciót. Minden egyes megtett méterrel a térkép egyre nagyobb szelete derül fel, de a falak és egyebek megrajzolása már a játékos, azaz a te feladatod: vékony ceruzával a folyosókat határolhatod be, az ikonokkal megjelölheted, hogy hol csaptál össze az ellenfelekkel, hol találtál valami kincset tartalmazó ládát, vagy hol bukkantál valami nagyobb érdekességre. A térképeszet nagyon egyszerű, könnyen kezelhető ráadásul még piszkosul szórakoztató is, feltéve, ha eljutsz odáig.

Mert az Etrian Odyssey nem bánik kesztyűs kézzel senkivel, már az első öt perc során behajít egy harcba és megmutatja, hogy mi az igazi nehézség. A klasszikus körökre osztott harcrendszer ismerős, a nehézségi szint viszont már furcsa lehet. A legegyszerűbb harc is akár több csapattag halálával végződhet, az EO könyörtelen és nem ismer kegyelmet. Rákényszerít a taktikázásra, a folyamatos fejlődésre, ha egy pillanatra is lankad a figyelmed, akkor garantált, hogy nem éred meg a másnapot. Ráadásul az elhullott bajtársak feltámasztása, a felszerelések vásárlása és a varázspontok feltöltése (!), valamint a mentés (!) csak és kizárólag Etrian városában intézhető el, a vadonban nincs se kósza árus, se segítő jobbot nyújtó NPC.

De a hangulat mindenért kárpótol, a hihetetlenül egyszerű kelléktár és a gyakorlatilag teljesen animálatlan, statikus hátterek és karakterek (!) ellenére az Etrian Odyssey kacagva alázza porba az eddigi DS-es CRPG próbálkozások jelentős hányadát. Az EO egész embert kívánó vérbeli és könyörtelen szerepjáték, amely hihetetlenül kellemes órákat tud okozni azoknak, akik készen állnak a kihívásra – remélhetőleg te is közéjük tartozol.

W

MARTIN BELESZÓL!

Tiszta Bard's Tale! Mond ez a cím neked valamit, kedves olvasó? Neeem? Akkor irány a net, Gugli a barátod. Igazi vérbeli oldschool kaland király anime karakterekkel, sok-sok felfedezésre váró helyszínnel, és számtalan titokkal. Csak erős idegzetű, gyakorlott RPG-seknek ajánlom, más inkább bele se kezdjen.

ETRIAN ODYSSEY

ATLUS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

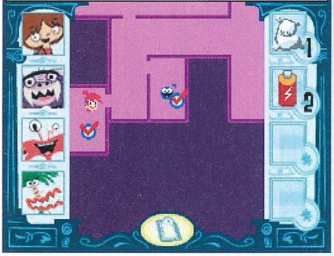
1 játékos

✔ gyönyörű, tartalmas
X embertelenül nehéz

8 pont

KÉPZELETHIÁNY







Az animációs mozifilmekhez hasonlóan a Cartoon Network népszerű és nagy sikernek örvendő, nem különben szinte végeláthatatlan sorozataiból is szokás videojáték-adaptációt készíteni. Utóbbi alteregók ez esetben is ritkán érnek fel az ötletadó mintával, mely látványos és drámai minőségromlásra szinte keresve sem lehetne jobb példát találni a szép, hosszú névre keresztelt **Foster's Home For Imaginary Friends: Imagination Invaders**-nél, mely szerencsénkre csupán a DS felületét rohamozta meg a képzeletbeli kis barátokkal. Pedig az építkezésre szolgáló alap remek kiindulópontként szolgált egy videojáték készítéséhez: ötletes sztori, jó dialógusok, tágas terek, továbbá az eredeti fantáziadús természetéből fakadó potenciális ötletek megvalósításának lehetősége... Ehelyett mit sikerült a Sensory Sweepnek kotyvasztania? Egy mindösszesen két óra alatt végigjátszható, ötlettelen, unalmas és ismétlődő, animált pixelhalmazt.

AHOL A JÓ ÖTLETEK MEG SEM SZÜLETTEK

A Cartoon Networkön 2004. augusztusában mutatták be a Foster's Home for Imaginary Friends című rajzfilmsorozat első epizódját, mely többszörös Emmy-díjas produkciót azóta is sugároznak világszerte. A képzeletbeli barátok ötlete a széria kreátora, Craig McCracken fejéből akkor pattant ki, amikor feleségével két kutyát fogadtak örökbe egy menhelyről, és emberünk elképzelt egy nagy házat, melyben a gyerekek fantáziája által létrehozott lények élnek. A rajzfilmben ezen teremtményeknek Madame Foster háza ad otthont, melynek mottója: „Ahol a jó ötletek nem felejtődnek el". A valós fizikai testtel rendelkező ötletlényeknek számos formája létezik, így egyesek furcsák és bizarrok, mint Coco, mások meglehetősen egyszerűek, akár címszereplőnk, a kék fejből, arcból és két kézből álló Bloo. De szimpla háztartási eszközökből is lehetnek képzeletbeli barátok, vagy a gyerekek akár a Télapót is kitalálhatják társként karácsony tájt. Ezen lények halálát csupán egyetlen dolog hozhatja el: ha elfelejtik őket.

Ideákban tehát nincs hiány, ami különösen igaz a játékban elmesélt történet alapjaként szolgáló „Make Believe It Or Not" című epizódra, melyben a gonosz Space Nut-Boogie névre hallgató lények elrabolják Madame Fostert annak érdekében, hogy megtalálják a Világ Legnagyobb Csodáját. Bloo és képzeletbeli társai feladata, hogy megszabadítsák az idős hölgyet. Ennek eszköze önmaguk szuperhősöknek képzelése és szupererők használata.

Mélységes szakadék tátong a rajzfilm alkotóinak színes fantáziája és a játékot elkövető fejlesztők sivár ötlettelensége között. Adva van 6 pálya, melyek mindegyike egy-egy küldetésnek felel meg – ha egyáltalán van valami kihívás abban, hogy Bloo-t terelgetve különböző tárgyakat leljünk fel az adott szint karakterei utasításának eleget téve. Ez a gyűjtögető életmód a ház egymásra szinte a megszólalásig hasonlító emeleteinek számos szobájában történik, ahol a monotonitást csupán az ellenfelek és a kissé nehezebben elérhető helyek törik meg. Igaz, az előbbiek csupán egy típusra, a Space Nut-Boogie-kra korlátozódnak, melyeket vagy el kell kerülnünk, vagy elterelni a figyelmüket a szobában levő rádió vagy tévé bekapcsolásával. Ha mégis elkapnak, akkor egyszerűen kihajítanak a folyosóra, melynek harmadszori előfordulása után Bloo-t egy csiklandozógép kínzásától kell megmentenünk úgy, hogy a stylusszal átvágjuk az őt fogva tartó kötelet. Ez elsőre még jópofa, ám tizedjére halálosan unalmas, hiszen a készítők semmi mást nem találtak ki erre a szitura.

A különböző tárgyak – répa, kalap, liszteszsák, koszos zokni és egyéb hasznos dolog – gyűjtögetése új szereplőket ad hozzá Bloo kompániájához, akik különböző képességekkel rendelkezek. Az utóbbi években nagyban divatozó kooperatív játékmódusz szellemében ez igen jó ötlet lenne, de a megnyitott szereplők csupán egyetlen különlegességre képesek: Rex Carzalot az időt állítja meg, Eduardo akadályokat rombol le, Wilt magas helyeket képes elérni, Coco mérges gázzal teli tojásokat dobál - teszik mindezt puritán egyszerűségű érintőképernyős feladatok (kör- vagy vonalrajzolás) formájában. Őket részben a gyűjthető kakukktojások megszerzéséhez, illetve a percek alatt legyűrhető pályavégi főellenségek eliminálásához használjuk. A bossoknál értékelni tudtam, hogy a társainkkal együttműködve kell legyőzni őket, de a túlzott könnyedség és az ötlettelenség itt is erősen lehúzza a mérleg negatív serpenyőjét.

A teljes játékidő alig 3 óra. Ugyan a szinteken előrehaladva megnyitunk néhány minijátékot, azok nagy része a főjátékban lezúzott, egyforma főnökcsaták tökéletes mása, kiegészítve egy tologatós kirakóval – egyik sem vesz el az életünkből 10 percnél többet. Az ötven kakukktojással illusztrációkat nyithatunk meg, mely opcióban talán az első pályákon való gyűjtögetés mondható érdekesebbnek, mivel azokra vissza kell mennünk a későbbiekben megnyitott karakterekkel a csak velük elérhető tojások felszedéséhez.

A remek, bár kiaknázatlan sztorin felül a nagy, 3D-s terekkel dolgozó rajzfilmes grafikával és a jópofa dialógusokkal sincs gond; a baj ott van, hogy az Imagination Invadersben nem történik semmi. Mindenkit óva intek attól, hogy ezért a három órást nihilért pénzt adjon, helyette inkább csavarodjon rá a Cartoon Network-féle változatra – bár a téma természetéből kifolyóan eme tanács inkább csak a gyereksereg számára jelenthet használható információt.

Petúnia





MARTIN BELESZÓL!

Bloo egy kis cukorfalat, igazán zabálnivaló – kár, hogy nem sikerült egy olyan játékot összekalapálni neki, amit megérdemelt volna. Én még egy pöpec nextgen verziónak is simán nekifutottam volna, mondjuk valami Crash Bandicoot-féle izének... de kicsit sok lett megint a volna.

FOSTER'S HOME FOR IMAGINARY FRIENDS: IMAGINATION INVADERS

MIDWAY / SENSORY SWEEP
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ jó alapötlet és történet, szép grafika
X unalmas, fantáziátlan és ismétlődő megvalósítás, nagyon rövid

4 pont



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: Ring of Fates

Elmesélek egy rövid történetet. Egy nyolcéves-forma testvérpár apjával él egyedül egy apró faluban. Olyanok, mint bármely más gyermek a világon: naivak és szeretik nagy bajszú, ritkán, de akkor bölcsen szóló apjukat. Ő egy nap épp az emberi akarat erejéről prezentál nekik bemutatóval összekötött tanmesét, ami annyira megihleti a fiatalokat, hogy azok a közeli barlang feltérképezésére indulnak. Percekkel később már csontvázakat vagdosnak, hamarosan pedig egy óriásira nőtt skorpióval is megküzdenek a hazatérésük előtt.

Nem sokkal később apjukkal meglátogatják a közeli nagyvárost, ahol hamar elveszítik egymást, de a szörnyektől hemzsegő külváros bejárása után ismét tanúi lehetünk a családi újraegyesülésnek. Az izgalmakat otthon kiheverő lurkókat másnap a család barátja, egy madárijesztő és robotkutya keverékére emlékeztető lény a hegyekbe csalja, hogy ott moogle csírát (majdnem muglit írtam) gyűjtsenek. Estére már otthon is vannak újra.

A fejedet fogod már kínodban? Pedig ez a **Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates** első *negyedének* a sztorija. A Gamecube-on debütáló Crystal Chronicles vadhajtás már eredeti formájában is minden idők egyik legrosszabb tagja volt a szériában, de hogy az úgynevezett high concept ennyire hiányozzon egy Final Fantasy játékból, az teljesen döbbenetes. Valahol persze örülni lehet annak, hogy ezúttal nem kell megmenteni a világot, hogy az aktuális gonosztevő nem az apánk/féltestvérünk/romlott énünk és hogy általában a fantasy kliséket igyekeznek elkerülni az alaptörténetben (bár a gyűjtsünk valamit a hegyekben akár a sorozat egyik védjegye is lehetne…), de hogy két nyolcéves parasztgyerek első nagyvilági bukdácsolásait kelljen játék formájában szimulálni, az *nonszensz*.

DE ÉRDEKES ARCUK VAN

Mindez párosul minden idők egyik leggyengébb karakter-designjával. A két holdvilágképű főszereplő rendkívül irritáló hatalmas, aránytalan fejével (és most ne a gyakran stílusos mangákra jellemző torzításra gondoljatok), hősként tekinteni rájuk szinte lehetetlen. A később csatlakozó karakterek a jellegtelent a rossz viccel összekötő skála különböző pontjain helyezkednek el, a fogainkat csikorgatva és nevüket lefekvés előtt ezerszer elismételve tudjuk csak kényszeríteni magunkat a megkedvelésükre. Nem tudom, hogy valami teljesen egyedit szerettek volna alkotni a Square Enixnél, vagy véletlenül fogtak csak ennyire mellé, de a Crystal Chronicles ennél rosszabban nem is indíthatott volna. Csak megnyugtatásul: a történet ha lassan is, de idővel felpörög: a fenti bevezető folytatásaként egy misztikus ember ront késő este a családra, és a felesége után a gyerekeit is követeli nagy bajszú emberünknek. Ő természetesen ellenáll, kettejük összecsapásából azonban vesztesként kerül ki és elesik az összecsapásban. Fáradozása azonban nem hiábavaló, hiszen sikerül a támadót megfutamítania, a gyerekek pedig apjuk elföldelése után – és ugorva öt évet a történetben – felcseperednek, egyedül a fejük mérete nem változik, így nagyobbra nőtt testükön már nem is mutat annyira aránytalanul.

A probléma ebben csupán annyi, hogy a játék első két-három órája (amellett, hogy viszonylag jól felépített tutorialként is felfogható) egy közepesen pörgős intróban összefoglalható lenne, és az „öt évvel később” felirat után kellene megkapnia a játékosnak az irányítást. Talán sokaknak nem kerülte el ugyanakkor a figyelmét, amit a korábbiakban említettem, a fenti bevezetés a játék negyedét takarja: összességében maximum tíz órás utazásra számíthatunk, mire igazából belendülne a történet, már meg is nézhetjük a készítők listáját…

Foglaljuk össze az eddig elhangzottakat: rövid, harmatgyenge történet rossz karakterekkel. Ebben a pillanatban három pont szerepel(ne) a cikk végén.

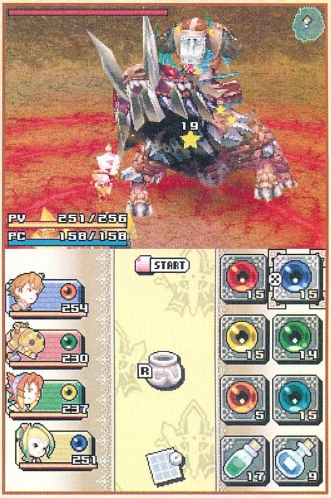












EGYSZEMÉLYES KOOPERATIVITÁS

A harcrendszer valós idejű, ahogy az akció-RPG-k műfaján belül megszokhattuk, nem körökre osztott. A pályák teljesítéséhez ebből adódóan jó reflexek és megfelelő gyorsaság szükséges, már csak azért is, mert néhol központi szerepet töltenek be a platformelemek – pontosan időzített ugrásokkal kell operálnunk az előrehaladáshoz. Ha magát a stílust szeretnénk belőni, az időben visszafelé haladva elsőre az egy éve tesztelt PSP-s Gurumin ugrana be, de természetesen sok hasonló elven működő fantasy játékot találhatunk a piacon – ezek kicsit unalmas játékmenetébe visz új színt a Crystal Chronicles. A fenti képernyőn helyezkedik el maga a játéktér, alul pedig ki tudjuk választani a használt varázslatokat, el tudjuk érni a menüt és itt tudunk váltani a használt karakterek között. A stylust folyamatosan a kezünk ügyében kell tartanunk ugyan, de alapvetően a gombok használatával meg tudunk tenni szinte mindent. Az összes elérhető karakter ott van a játéktéren, de ezek közül egyszerre csak egyet tudunk irányítani. Felejtsük el, hogy a nehezebb csatákon átsegítenek minket a többiek: az AI sajnos katasztrofális, nem elég, hogy két ugrás után már képtelen követni minket a csapatunk, a harcokban inkább háttérbe vonul és a viselkedését sem tudjuk befolyásolni. Ha nem tetszik, amit társaink művelnek, azonnal át tudunk váltani rájuk, és jobban be tudjuk vonni őket a csatába. Van egy nagyszerű kooperációs elem a játékban, amit sajnos az említett problémák miatt nehéz előhozni, ez pedig a társas varázslás. Alapból minden karakterünk képes egyszerűbb varázslatok ellövésére, azonban ha szimultán ugyanazt a mágiát használják, erősebb hatás jön létre. Így lesz a fire-ből fira ha ketten, firaga ha hárman és elsöprő erejű firaja ha négyen varázsolunk egyszerre. Nem könnyű ezeket előhozni, de akkor sincs gond, ha végig a fegyverünkre hagyatkozunk: kellőképpen változatos harcmodorokkal bírnak a csapattagok, így a közelharci-távolsági tengely mentén tetszőlegesen ki tudjuk választani a nekünk és a szituációnak leginkább megfelelőt.

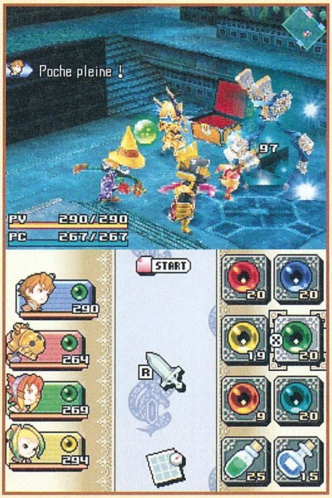
Még egy nagyon fontos szerepe van a karakterek közötti váltogatásnak: mindegyiknek van egy speciális képessége, ami vagy harcban vagy az ügyességi feladványoknál használható ki. Ennek előhozásához le kell nyomni a jobb ravaszt, ekkor a két képernyő kicserélődik, a környezet kicsit belassul, és az érintőképernyőn tudjuk kijelölni, hogy a játéktér mely pontját kívánjuk befolyásolni. Yuri ezt főleg a támadásoknál tudja kihasználni, ekkor a kijelölt ellenfélre hatalmasat csap, Alhanarlem képessége ezzel szemben mágikus természetű, segítségével a pályán lévő különböző elemeket tudja mozgatni, például egy mágikus tüzet elhúzni és ezzel kinyitni egy zárt ajtót. Ezek a feladványok egyre nehezebbek lesznek a játék folyamán, a pályák tervezése pedig tényleg első osztályú: az előrehaladás emiatt nem csak az ellenfelek legyőzéséről fog szólni, hanem arról is, hogy megfejtsük, hogyan juthatunk fel oda, ahova elsőre lehetetlennek tűnik és miként nyissuk ki azt az ajtót, amit több percnyi szenvedés után sem vagyunk képesek feltárni. Ez mindenképpen pozitív ebben a stílusban és ha van kiemelkedő pontja a Crystal Chroniclesnek, az mindenképpen az ötletes pályadesign. Ha képesek vagyunk arra, hogy elnyomjuk az átvezető jeleneteket, egy kimondottan jó játék tárul fel előttünk. Ahogy arról már szó volt, a tíz órányi játékidő ugyan kevés, de két további nehézségi szint és egy bónusz labirintus gondoskodik arról, hogy másodszor vagy akár harmadszor is nekifussunk a játéknak.

MARTIN BELESZÓL!

Tudom már mit rontottam el: a Crisis Core cikk végére odaírtam nagy lelkesedésemben, hogy „Final Fantasy forever!" – és ez most itt pár oldallal hátrébb már nem is annyira érvényes. Bár szerintem mindenki számára egyértelmű, hogy ez a game csak a nevében Final Fantasy. Pénz beszél, a Squre Enix meg ugat...

KISTESTVÉR

Kevés jó szót lehet elmondani a Gamecube-os eredetiről, de azt el kell ismerni, hogy a Final Fantasy-k történetében egyedül itt tudták jól megoldani az élvezetes kooperatív játékmenetet (természetesen a XI-ik MMO epizódot ne számítsuk ide). A készítők becsületére legyen mondva, itt is megpróbálkoztak a lehetetlennel, négy játékos egyidejű összekötésével. Ez elég szórakoztató játékmenetet eredményez, hiszen nem kell állandóan váltogatni a karakterek között és a bugyuta mesterséges intelligencia sem hibáztatható innentől kezdve, maximum a mellettünk ülő haverunknak tudunk kiosztani egy tockost, ha bénázik. Egy gond van csupán: míg a GC-s Crystal Chronicles sztori módja egy az egyben játszható volt négy karakterrel, itt a történetet úgy építették fel, hogy a játékban előrehaladva folyamatosan csatlakoznak a szereplők, így a történet kizárólag egyjátékos módban teljesíthető. A multis élményre vágyók néhány küldetéssel vigasztalódhatnak, amelyek nem szerves részei az alapjátéknak, kimondottan több szereplőre tervezték ezeket. Ambiciózus kísérlet már önmagában ez a multiplayer funkció is, sajnos jókora laggal és belassulásokkal – de legalább van!



EZ MÉG ÍGY IS KEVÉS

A kezdeti negatív benyomások után a kép sokkal árnyaltabb lett a játékmenet megismerésével párhuzamosan, de még így is értetlenül állok a nyugati sajtó nyolcvan-kilencven százalékos értékelései előtt. Senki egy (rossz) szót nem szól arról, hogy megint egy jól hangzó névvel adnak el egy olyan játékot, ami ha nem is ezer, de rengeteg sebből vérzik, amiben a történet kibontakozása közben a szívünk semmivel nem ver hevesebben, és aminek most már tényleg az égvilágon semmi köze nincs semmiféle Final Fantasy-hez. Ehhez amúgy jó lesz, ha szépen lassan hozzászokunk, nem akarom tizedszer is leírni, de teljesen nyilvánvaló, hogy sokkal jobb volt nekünk, amikor két-három évet kellett várnunk egy-egy újabb FF játék megjelenésére, nem pedig két-három hónapot. A fentiek fényében a probléma lehet, hogy az én készülékemben van és nem vagyok képes meglátni a Crystal Chronicles szépségét, de az összkép alapján nem tudok egy erős közepesnél jobbat kiosztani. Mert velünk ellentétben nem is érdemel jobbat.

Vega
vega576@freemail.hu

FF CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

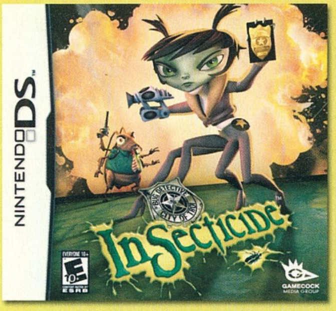
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos, wifi

✔ szórakoztató akció rpg
X ennek aztán már tényleg semmi köze a final fantasy-hez

6.5 pont

BOGÁRHÁBORÚ



„A film-noir egy filmstílus, amit elsősorban a hollywoodi bűnügyi drámák, krimik jellemzőjeként használnak, legfőképp amelyeknél kiemelt szerepet játszik az ambivalens erkölcs és a szexuális motiváció.”
(forrás: Wikipedia)

Szexuális motiváció ugyan az **Insecticide**-ben nincs, van viszont elborult történet, egyedi és az első percben magába szippantó atmoszféra, valamint két teljesen eltérő játékstílus egyetlen csomagban. Kaland- és akciójáték találkozása, nyakon öntve egy érdekes, fordulatokban bővelkedő detektív történettel, szélsőséges és elvont karakterekkel, valamint egy a valóságot kifordító világgal. A sikerhez minden adott.

BOGARAK HÁBORÚJA

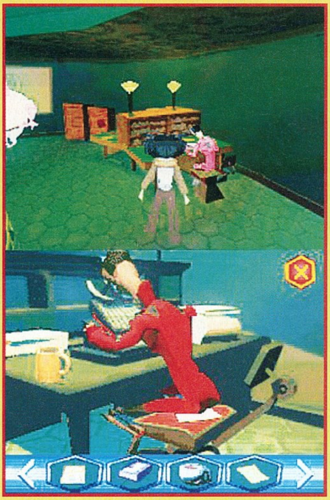
Az Insecticide világában nem az emberiség, hanem a rovarok dominálnak: a két lábon járó húskötegek a társadalom aljaként tengetik mindennapjaikat, az erőteljesen iparosodott környezetben a több lábú/karú és egyéb testrészű rondaságok uralkodnak. Főhősnőnk Chrsys Liszt, az újonc detektív, aki rögtön az akció sűrűjében kezdi. Egy gyanúsított üldözése során ugrál háztetőről háztetőre, elképesztő magasságokat szel át útközben pedig a másvilágra küld pár bogarat. Ám a bevezetőként funkcionáló platformeres rész rögtön az Insecticide leggyengébb részét mutatja meg: az akciót. Chrys ugyan teljes egészében készen áll a feladatra (magasra ugrik, fegyvere a kezében), de a játék minta útközben lemaradt volna. Egyrészt az irányítás terén, a stylus-érintőképernyő páros kissé kényelmetlen, a puritán gombalapú megközelítés pedig nem elég pontos. Ráadásul Chrys tüzelési sebessége kimerül az egy lövés per öt másodpercben, ami még frusztráló is. De nem annyira, mint a kamera: ugyan a játéktér 3D-s, de a nézőpont (majdnem mindig) rögzített. Nagyon könnyű szakadékba zuhanni, de még könnyebb egy ugrást elvéteni, hiszen nem látható, hogy mi van épp Chrys lába alatt. Ugrani pedig rengeteget kell, az Insecticide lineáris, de útvesztőhöz hasonló pályadesignja miatt az előrehaladás folyamatos kell, hogy legyen.

Ráadásul az ehhez társított grafikus körítés kimeríti a pocsék szó teljes szótári definícióját. Nem elég, hogy minden olyan, mintha baltával lett volna kifaragva (lekerekített élekről senki se álmodjon, minden derékszögű), hozzá jön még a PS1-es korszakot idéző „mindent beleng a köd” effekt ami lilában, zöldben és egyéb elvont színekben úszkáló felhőként szűkíti a látótávolságot két méterre. A rettenetesen alacsony felbontású textúrák csak tovább rontják a helyzetet, a teljesen jellegtelen és körülbelül két színnel kitöltött, a színátmenet fogalmát nem ismerő karaktermodellek gondoskodnak róla, hogy mindenki epét hányjon. Az egészet súlyosbítja, hogy a kép minden esetben sötét, DS Lite és maximális fényerő ide vagy oda, néha egészen erősen hunyorítani kell ahhoz, hogy ki lehessen venni valamit abból, ami a kijelzőn trónol.

Ám ha ennek vége jön a felfedezés és mintha egy teljesen más játék tűnne fel. A fegyveres párbajokat kitöltő kalandozások point'n click kalandjátékokat idéző módon színesítik a játékmenetet méghozzá teljes sikerrel. A klasszikus tárgykombinációs feladványok, a szerteágazó dialógusok, a film noiros poénok és klisék láttán feltűnik a remény, a remény, hogy az Insecticide jó. Ezen módozat kidolgozottsága nem meglepő, a fejlesztést végző Crackpot Entertainment számtalan tagja LucasGames / LucasArts veterán, értenek a dolgukhoz. Kár, hogy a csapat másik fele közben épp nem figyelt.

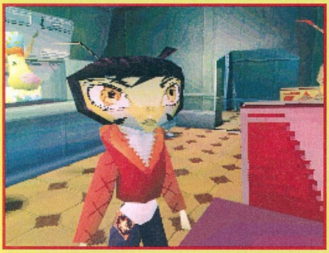
Az, hogy az akciórészek miért ilyen pocsékok érthető: a DS sajnos ennyit tud. Az Insecticide vérbeli PC-s játék, mely az alacsony fejlesztési költség mellé párosuló nagy bevétel miatt kapott konzolos portot. Ilyet: ha nagygépre jön, a siker garantált. Ám a rettenetes körítés, a folyamatosan ismétlődő zene megöli azt a hangulatot, amely körülbelül a Grim Fandango óta film noir játékot nem lengett be. Az Insecticide megérdemel egy esélyt, de nem a DS verzió: kár érte.

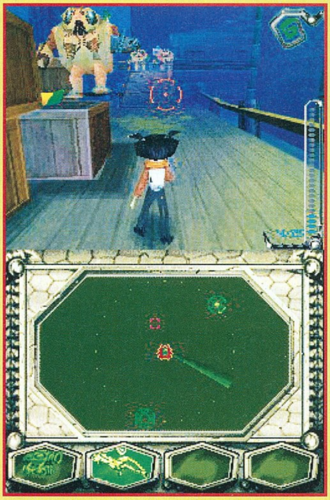
W











MARTIN BELESZÓL!

Eleve rohadtul utálom azt a két bogaras-hangyás animációs filmet, és ebben a játékban már a főszereplő is úgy néz ki, mintha onnan lépett volna ki, úgyhogy a game eleve esélytelen volt nálam. Aztán amikor megláttam azt a durva, erőltetett, hülye színű 3D grafikát, hát attól aztán a maradék életkedvem is elment – frankón nem értem, miért kell a DS-en ezt tolni, ha nem bírja a gép? Lényeg a lényeg, ez szerintem nem egy jó cucc.

INSECTICIDE

GAMECOCK / CRACKPOT ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 játékos

✔ remek hangulat
X pocsék akciórészek

5 pont

SZÖRNYEK KERINGŐJE

Hét esztendőnyi szünet után ismét angol nyelvterületre merészkedik a Dragon Quest Monsters sorozat. Egész pontosan merészkedett, a **DQM: Joker**t a japán játékosok már 2006 decembere óta élvezik, de a Square Enix ismételten parádés lokalizációs folyamatának hála mi, európaiak kénytelenek voltunk március elejéig várni.

JOKER

A „Monsters" névutó nem véletlen, a Joker minden lehetséges eszközzel el akarja szeparálni magát a Dragon Quest sorozattól. Azért, mert a Monsters nem a fő csapásirány része, nem az epikus méretekben gondolkozó, összetett és szövevényes történetű, grandiózus világú és embertelen játékidejű szerepjátékok sorát gazdagítja. Mellékszál, „spin-off", méghozzá olyan, amely a Pokémon szellemiségében fogant.

A Joker főhőse – azaz te – egy cellában kezdi a kalandját. A titkos üzelmeket folytató CELL fejének leszármazottja titkos küldetésbe fogott a szabadságért cserébe – a szörnyek megkaparintásáért folyó tornában való részvétellel szerez értékes információkat.

Az egyszerű történet az egyszerű játékmenet kiváló felvezetése. A Joker hét nagyobb szigeten bonyolódik, egyetlen kritériummal: a földnyalábokat elérni csak jet-skivel lehet. Nincsenek nagy, népes és számtalan a harcon kívüli lehetőséggel kecsegtető városok, sem nem játékos karakterek. Vannak viszont hatalmas tisztások, földalatti barlangok, sötét katakombák és egyéb épületek. Na meg persze szörnyek, mert a Monsters elsősorban róluk szól.

A játékmenet lényege ezek megszerzése, a több mint 200 szörnyet számláló repertoár a széria összes eddigi rondaságát felvonultatja. Szörnyet szerezni nagyon egyszerű, a körökre osztott klasszikus harcrendszer „scout" pontja egy olyan támadás, amely nem sebez, csak egy százalékos értéket vág a kiszemelt célponthoz. Ha ez az érték elég magas és a lény lenyűgözése sikeres, akkor csatlakozik a csapathoz. Minden egyes ilyen támadás növeli az esélyt, de igazán sikeres csak fejlődéssel, vagy megfelelő varázslatok elsütésével lehet az ember. A csapatban egyszerre maximum három lehet, a maradék a városban várja, hogy bevetésre kerüljön. Minden egyes szörny teljesen eltérő, de saját szájíz szerint átszabható tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik, több szinten fejlődhetnek tovább egyre erősebb támadási, védekezési és egyéb értéket szerezve. Az igazi inyencség két rondaság keresztezése egy új létrehozása érdekében. A megfelelő kritériumok teljesítése után komplex tulajdonságú szörnyek keverhetők ki a lombikban, ráadásul a harcrendszer minden egyes elemének (például a körönkénti cselekedetek kiválasztásának) módosítása révén gyakorlatilag végtelen számú stratégia dolgozható ki.

Egy-egy szörny például egy bizonyos támadási formára erősíthető, míg egy másik a védekezést forszírozza. Ha sikerül megtalálni az egyensúlyt, akkor a Joker által megkívánt kihívás messze nem lesz olyan magas, mint az átlag Dragon Quest esetében. Harcolni lehet és kell, sokat is: a történet és a szereplők tulajdonképpeni hiánya miatt a Joker szíve és lelke maga a pofozkodás. Random küzdelem nincs, minden egyese ellenfél látható és akár el is kerülhető, de utóbbi nem célszerű, főleg ha valaki saját szörnyet akar létrehozni. A fejlődés kifejezetten lassú, így a Joker inkább a folyamatos grindelésről, a megállás nélküli tápolásról szól. Nem annyira idegesítő, mint a szabvány JRPG-k esetében, de kicsit talán mindenképp zavaró, hogy ezen van a hangsúly.

A tálalás viszont elsőrangú, a Joker különösebb probléma nélkül utasít maga mögé minden eddig megjelent DS játékot. A teljes egészében 3D-s terepre és karakterekre ráhúzott mangás körítés valósággal úszik a színekben, öröm ránézni minden egyes helyszínre, emberre vagy szörnyre. A látótávolság a terep esetében pazar, szigetről szigetre szemrevételezhető a terep, kár, hogy az NPC-k esetében ez már nincs így, gyakori látvány az 1 méter távolságban a semmiből előbukkanó szereplő. Legalább képfrissítési problémák nincsenek, a Joker tükörsimán fut, sosem akadozik. Az érintőképernyőt ugyan egyáltalán nem használja ki és inkább a gombokra hagyatkozik, de azt legalább jól csinálja – ha ez így néz ki akkor jobb bele sem gondolni, hogy az egész estés DQIX milyen szemet gyönyörködtető lesz.

Jelen Dragon Quest ugyan nem annyira epikus és tartalmas, mint a fő sorozat epizódjai, de amit kínál, azt legalább jól teszi. A játékidőre nem lehet panasz, a méretes szörnykínálat megkaparintása és fejlesztése hosszú-hosszú hetekre képes lekötni, jobban, mint bármelyik Pokémon epizód. Csak a folytatásra legközelebb ne kelljen ennyit várni.

W











MARTIN BELESZÓL!

Bakker, ennek fényében tényleg keményen fog kinézni a Dragon Quest IX, asszem' kicsit meg fogja keverni a JRPG piacot! Most már csak azt kéne kitalálni, ki forgalmazza majd ezt a játékot Magyarországon...?

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, wifi

✔ gyönyörű, tartalmas
X hiányzik a történet

8 pont

ÖLJ ÉS PUSZTÍTS









Pezsgőbontás és görögtűz helyett újabb egyszer pukkanó petárda: a nyilvánvaló tény, hogy a DS két kijelzője és érintőképernyője egyszerűen valós idejű stratégiákra született, nos, még mindig nem égetődött be a tisztelt fejlesztőurak agyába. Tény: a DS nem egy erőforrásokban bővelkedő, masszív technikai alappal szolgáló szikla. De nem volt erre szüksége sem az Age of Empires-nek, sem az Advance Wars-nak, sem a Sim City-nek ahhoz, hogy remek legyen. Különösképp a Sim City-nek, amely szintúgy RTS, nagyon részletes mikromenedzsmentet préselt ki magából, ráadásul hozzá még szép is. Milyen a **Command and Destroy**? Pontosan olyan, mint a Dune 2 volt, csak a zsenialitás és az egyediség nélkül. Na meg minden olyan játékmenetbeli újítás híján, amely az azóta eltelt 15 évben felütötte a fejét.

300

Kezdődik mindez a spártai menüvel: se intro, se látványos gameplay villantások, van viszont a kora kilencvenes éveket idéző gyenge háttérkép, egy sejtelmes NEW GAME felirat meg pár teljesen lényegtelen opció. És ez természetesen mind nem véletlen: a Command and Destroy két frakció küzdelmét álmodja meg, de valami hihetetlen egyszerűséggel. Az ember vagy az alien oldalt kiválasztva jön a 3 képből álló, 1-1 sornyi mondatot felmutatni képes bevezető (az alienek támadnak, védekezz / alien vagy, támadj!), a pár soros, az elérendő objektívákat tartalmazó eligazítás, aztán bele a közepébe. Se tutorial, se épkézláb magyarázat – maga a nagy semmi.

A C&D a klasszikus sémára épül: egyetlen erőforrás kiaknázásával leszel kénytelen épületeket felhúzni, egységeket kiképezni, aztán elpusztítani mindent, ami csak megmozdul. De ez nem lesz annyira egyszerű, a legnagyobb akadályt nem a nehézségi fok, hanem az irányítás jelenti. Az egységeket kijelölni lehet ugyan a stylusszal (klasszikus négyzetet rajzolva köréjük), mozogni pedig oda fognak ahová duplán klikkelsz, de itt körülbelül ki is merülnek a lehetőségek. Ahhoz, hogy a kijelölés megszűnjön, hosszan kell egy teljesen üres területre bökni, az építkezéshez viszont már az L gombot kell lenyomni ami... ami nem valami kényelmes, mert a bal kezeddel általában a gépet fogod. A helyzetet súlyosbítja, ha támadni akarsz vagy az elkészült épületet a terepre akarod rakni: ilyenkor csak és kizárólag a gombok segítségével boldogulhatsz. Vagyis folyamatosan váltogatnod kell a két kezed, valamint a stylus és a gombok között, ami már alapjáraton halott ötlet, a gyakorlatban meg pláne. Persze mint mindig, most is van erre magyarázat, a C&D eredetileg GBA játéknak indult csak aztán a DS sikerével platformot váltott, de a játék már megjelenéshez közeli állapotban volt, úgyhogy drasztikusan átszervezni nagyobb késés nélkül nem lehetett. Ez persze ne érdekeljen senkit, a Command & Destroy nagyon gyatra próbálkozás, mindenki jobban jár, ha elfelejtjük. Örökre!

W

COMMAND AND DESTROY

DESTINATION SOFTWARE / CYPRON STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

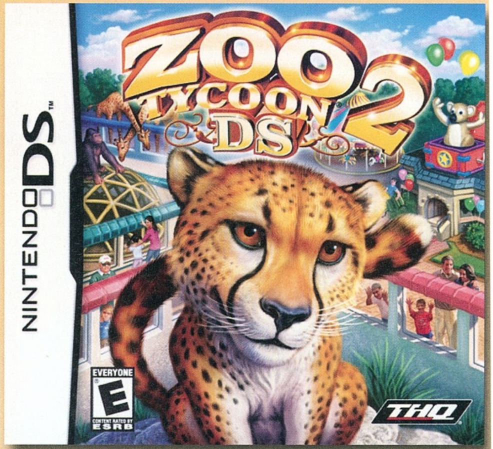
grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

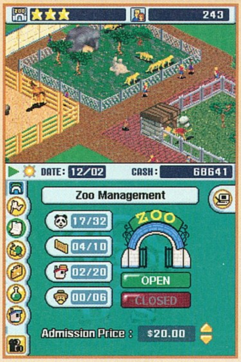
1-2 játékos, wifi

✔ a dune 2-re emlékeztet...
X de nem jó értelemben

3 pont

ÉN PICI PÓNIM







A Sátán kacagott, az emberiség csodálkozott, a Zoo Tycoon pedig (hála az égnek) eltűnt a süllyesztőben. A THQ viszont felveszi a kesztyűt és úgy tér vissza a hamvaiból, mint Rocky Balboa, felkészülve a második menetre, ezúttal mindent megtéve azért, hogy a kiütés ne következzen be. Tisztelt látogatók, az állatkert ismét megnyitja kapuit. Tűzijáték, örömujjongás: sikerrel!

AZ OROSZLÁN SZÁJÁBAN

A második Zoo Tycoon teljesen ugyanolyan, mint az első rész – és mégsem. Maga az elképzelés változatlan, a megvalósítás viszont mérföldekkel jobb. A feladat továbbra is egy jól szervezett, változatos és kifogástalanul működő állatkert felhúzása a semmi közepén, egy üresen álló több hektáros parcellán.

Itt van rögtön a klasszikus kampány, amely 50 hónapos limit során pakolja ki a képernyőre az egyre bonyolultabb feladatokat, de különösebb kihívás nélkül, és ez a **Zoo Tycoon 2** legnagyobb problémája. Az elődjétől eltérően letisztultabb, átláthatóbb, de ezzel együtt sokkal könnyebb is. Egyértelműen az ifjabb korosztálynak szól, egy cukormenetes tycoon, amely a gazdasági modell csupaszra pucolásával szabadítja meg a játékost a kihívástól. Nagyon elrontani az állatkertet nem lehet, az alapvető épületek felhúzása és az első látogatók érkezése után a pénz ömlik a kasszába, ez pedig így is marad, hacsak nem sikerül valami katasztrofális hibát elkövetni. Mondjuk kiengedni az állatokat a járókelők közé.

Ez az átfogó könnyítés egy új játékmódban szemrevételezhető igazán. A Zookoper módozatban az állatsimogató köszön vissza, ahol a teljes egészében 3D-ben megalkotott lakók szórakoztathatóak simogatással, etetéssel és egyéb nem túl perverz akciókkal. A tycoon/stratégia stílusához nincs köze, de legalább szórakoztató: nem csak látványos, de valósághű is, minden egyes faj pontosan olyan hangot ad ki magából, mintha csak az állatkertben járnánk. Mert ugye, elvileg ott is vagyunk.

Ráadásul a THQ vette a fáradtságot, hogy orvosolja az első rész összes hiányosságát. Nincs többé átláthatatlan, kaotikus menürendszer, van viszont a képernyő bal oldalát elfoglaló ikonsor, amely jóval egyértelműbb. A kezelési gondok nélkül a Zoo Tycoon végre igazán megmutathatja magát és meg is teszi. Nagyon könnyű, nem túlbonyolított, remek belépő lehet a komolyabb stratégiai játékok felé, de aki igazán tartalmas és kihívásokban gazdag tycoonra vágyik, inkább a Sim City felé kacsintson. Az állatsimogatást hagyjuk meg a gyerekeknek.

W

ZOO TYCOON 2

THQ
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

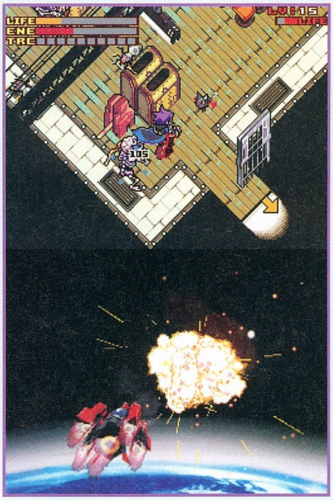
1-2 játékos, wifi

✔ javítja az elődje hibáit
X túl könnyű és egyszerű

6 pont

FOKHAGYMÁT A KÉZBE







Amikor 2001. november 14-én a rajongótábort alaposan megosztó Metal Gear Solid 2 Vampja felborzolta a kedélyeket, nyilvánvaló vált, hogy nincs visszaút, a sorozat végérvényesen elkötelezte magát a japán animációs sorozatok (vagy ahogy a hozzáértők mondják, anime-ok) elborult világszemlélete mellett. Ugyan hány nyugati designernek jutna eszébe egy alapvetően a világtól annyira nem elrugaszkodott militarista lopakodós játékba hatalmas fegyvert a hátán cipelni képes eszkimót, tárgyakat emelő és hajító, eközben levitáló gázmaszkos őrültet, na meg egy vérszívásban és halhatatlanságban jártas vámpírt szerepeltetnie, mindezt kvázi egyetlen történeten belül? Na ugye. Hideo Kojima nagyon szereti a vámpírokat. Olyannyira, hogy a tényleg forradalmi újdonságot felmutatni képes Boktai sorozat Drakula gróf hű követői köré szerveződött, böszme nagy vámpírirtással örvendeztetve meg a GBA tulajokat. És most már a DS vásárlókat is – a **Lunar Knights** nem közvetlen, inkább lélektani folytatás. Annak viszont többé-kevésbé remek.



INTERJÚ EGY VÁMPÍRRAL

Az emberiség a kihalás szélén, a Földön már a vámpírok uralkodnak. A vérszívó rondaságok megerősödtek, hatalmuk olyan nagy, hogy képesek még a Napot is eltakarni, szinte örök sötétséggel és állandó rettegéssel sújtva a túlélők és ellenállók egy kis csoportját. De a maroknyi forradalmár között is akad valaki, aki tucatnyi vámpírtól szabadította már meg az emberiséget: Lucien, a fiatal vadász bosszúhadjárata ez, melynek során egyszer s mindenkorra véget érhet a diktátorok rémuralma.

Ha valaha is játszottál a pazar Boktai sorozat valamelyik részével, akkor már az első percben otthon fogod érezni magad. A Lunar Knights ugyan a nevet elhagyta, de minden más a helyén: az LK vérbeli hack'n slash, ahol a véget nem érő akciót kaland- és szerepjátékos elemek fűszerezik. Mintha a Castlevania oldalra scrollozós hátterét egy teljesen szabadon bejárható világra cserélte volna. Támadás, védekezés, minden a helyén. Eddig semmi extra – ám a Boktai sorozat innovációja itt is visszaköszön. A főszerepben nem Lucian, nem valamelyik társa és még csak nem is a vámpírok tündökölnek, az est fénypontja itt maga a Nap, az életet adó csillag.



Habár a Boktai a napelemes érzékelőjével azt az üzenetet hordozta, hogy ideje kikászálódni a nappaliból a természetbe, a játékosok nemet mondtak – érzékelő nincs többé, de a Nap továbbra is kulcsfontosságú szerepet tölt be. A felső képernyőn mindig, minden percben látható, hogy éppen éjszaka vagy nappal van. A jelentősége? Hatalmas. Minden cselekedet, legyen az támadás vagy futás energiát emészt fel. Ha ez elfogy, a játéknak vége. Feltölteni ugyan tárgyak segítségével lehet, de az igazán hatásos módszer a napfény befogadása. Mivel a történet jelentős része a föld alatt húzódó, sötét és nyirkos katakombákban játszódik, ezért a felszínen töltött idő fontos. Az időjárás és a napszak dinamikus változása más komoly tényező a bejárható terep méretére nézve is: ha egy hatalmas víztömeg állja az utad elég, ha vársz egy kiadós forró napra. A víz felszárad, te pedig haladhatsz tovább. A LK a több irányítható hős esetében is kijátssza ezt a kártyát, Aaron a napfényből, míg Lucian a hold erejéből meríthet energiát, innentől fogva pedig egyértelmű, hogy közöttük váltogatni nem csak ajánlott, de nagyon fontos is.

Ráadásul a LK még egy második játékstílust is magához csábít. A Boktaiban a legyőzött vámpírokat nagy nehézségek árán még a pályán visszafelé is kellett cipelni ki a tűző napfényre – ehelyett itt egyenesen az űrbe kell velük száguldani, mert a tűző napfény csak ott van jelen. A 3D-s űrhajós minijáték sajnos jócskán elmarad a fő csapásirány kidolgozottságától: támadás közben mozogni nem lehet, ami nem éppen játékosbarát, de mindenképp jobb, mint újra végiggyalogolni a már bejárt helyszíneken.

A Lunar Knights alaposan átgondolt, fordulatokban gazdag, kidolgozott és tartalmas hack'n slash, amely remekül viszi tovább a méltánytalanul alulértékelt Boktai hagyatékot. Csupán az vele a baj, hogy túlságosan is hű az elődjéhez, teljes egészében a Boktai motorját és kelléktárját használja. Mind a pálya apró darabokra osztása, mind a grafikus körítés, mind a menürendszer a Boktait idézi, ami a maga idejében minden kihozott a GBA-ból, csakhogy azóta eltelt pár év és ráadásul platformot is váltottunk. A nagyobb történeti fordulatokat bemutató, teljes egészében animált jelenetek roppant látványosak, de az alájuk pakolt, agyontömörített és torzított hanghatások már arról árulkodnak, hogy itt bizony még kicsit dolgozni kellett volna. Kiindulásnak mindössze remek, de a következő alkalommal jó lenne egyvalamit a fejbe vésni: jó alap nélkül még a kacsalábon forgó palota is magába roskad. De legalábbis az ólba, arccal a sárba.

W

MARTIN BELESZÓL!

Vááááá, beraktam a stuffot a DS-be, és rögtön melegséggel töltött el a nosztalgia – ez a game tisztára úgy néz ki, mint a régi SNES kedvenceim! Szerintem nagyon frankó cucc, látszik rakta Kojima kéznyoma, úgyhogy ha a szíved egy darabja ottmaradt valahol az Super Nintendo korszak felülnézetes kalandjátékainál, akkor ez tutira be fog jönni.

LUNAR KNIGHTS

KONAMI / KOJIMA PRODUCTIONS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos

✔ kidolgozott, hangulatos kaszabolás
X gba színvonal

7.5 pont

Úgy érzem a március határozottan kellemesebb hónap volt, és végre valahára közeledik a tavasz is – már tele a butykosom a hideggel. Na, persze örömtáncot majd akkor fogok csak járni, ha végre meglátom az első dongókat, ugyanis az az első igazi jele a tavasznak. (Aztán nem eltaposni őket!) A nyár közeledtével sokan lázas edzésbe kezdenek, hogy petyhüdt testüket kissé feltornázzák, legkésőbb a strandszezonra, legyen szó akár fogyásról, akár hatalmas deltákról. Na persze volt, aki okosan nem csak punnyadt a téli estéken, hanem szorgosan eljárt kondizni. A másik fő ok az idegbajra, ahogy az utcákat szépen lassan elárasztják a pimasz kis miniszoknyák. Ez mondjuk elsősorban a fiúkat érinti, azon belül is inkább a szingliket. Ilyenkor nem marad más, mint az állandó hajtépés, és a matyimaraton. A másik csoport némiképp előnyösebb helyzetben van, bár azt mondják, a házas és a nőtlen férfiak is ugyanazért irigykednek: mindketten azt hiszik, hogy a másik többet szexelhet.

Ennyit a tavaszi lázról, most pedig nézzük az aktuális témát. Arra voltam kíváncsi, hogy hogyan viszonyul család a brutális játékokhoz, valamint mi az olvasók véleménye, ha a saját gyermekeinkről van szó. Krisztián

Én személy szerint mindig is oda voltam a leölős, fejbe vágdosós játékokért, de anyukámnak a könyökén jön ki, hogy miért játszom ilyenekkel, amikor játszhatnék a Mário-val helyette!

Még kiskoromban amikor megkaptam a Tekkent, akkor másnapra már el is tűnt az asztalomról. Kérdezem: Hol van a tekken? Erre anya: Feltettem a polcra, és ne is álmodjak róla, hogy visszakapom. Persze én utána apámhoz mentem, mert ő mindig megengedte.

Kb. 1-2 évig ment ez, aztán már nekik is lejött, hogy nem tudnak visszatartani a brutalitástól! :D

Szalay Bence **(„Kókemény" vagy Bence, de ne ferdítsük el az igazságot. Mindketten tudjuk, hogy hatalmas Mario fan vagy, csak a suliban emiatt összerugdostak, majd bezártak a szekrénybe. Azóta hivatalosan PS tulaj lettél, de a kis DS-eddel még mindig paráználkodsz. K)**

HelloSzia! Sziiasztok! **(Már most fárasztó vagy. K)** Gondoltam megosztom Én is a véleményemet Veletek, az ehavi témával kapcsolatosan. Téma: Brutális játékok és a család. Körülöttem a legtöbben szívesebben lövik fejbe az alvilág főnökét, vagy kaszabolják halomra IQ0-val a körülöttük lévőket, minthogy egy kevésbé brutális módon, egy ugrik&tapos kombóval pecsételje meg egy kétlábon járó teknős sorsát. Talán Velem van a baj? Én helyezkedtem rosszul? Nem tudom. Egy biztos: Nincs móka. Nincs kacagás - csak vér-veríték! Ösztönből élünk, rutinból ölünk. Amibe nem fröcsög a vér, vagy a találatot ért kar nem válik meg gazdájától, arra csak ezt hallom: „azegyszar!". Tömör és velős indok.. A helyzet más korosztályokat tekintve változatlan. „7-8 éves csemetéink" reggeli Tom&Jerry nézése helyett inkább az öltönyös bérgyilkos szerepét választják. **(Utóbbi olykor kevésbé brutális. K)** Reggeli helyett két zsíros küldetés több energiát biztosít, mint egy nagy tál teljes kiőrlésű kakaós gabonapehely, amely csokissá varázsolja a tejet. **(Ezentúl müzlit tolok Hitman közben. K)** Napközi után egyszemélyes hadseregként írja újra a történelmet, és kisebb szerencsével akár még az esti fogmosás előtt átveszi a város feletti hatalmat. Apuka enged, a tiltás elmarad, a szigor pedig minimális. Egy elkészített mateklecke után tiszta lelkiismerettel randalírozhatunk ViceCity veszedelmes utcáin. Szülő és gyermeke egyaránt nyugodtan hajtja álomra fejét. Elvégre mi bajunk lehet? Fegyver van, gond nincs - és ez csak játék.. Hát azt hiszem ennyi lenne így ebben a formában. Nem tudom teljesíti-e a „rövid&frappáns" kritériumokat. köszönöm a lehetőséget. MindenYoo-t! Ádám **(Se nem rövid, se nem frappáns, de legalább próbálkoztál. „Brutális játékok és a család." Először is, az általános kliséid minden játékmániásra illenek. Másodszor, hol van ebből a család? Ki a rákról beszéltél, a hugicáidról? Tucatnyi tesóval vagy megáldva? Esetleg apuci tolja nonstop a PS2-t? Harmadszor, elgondolkoztál már az emberek bárgyú vigyorán az üdvözléseid hallatán? K)**

Sega konzol csapat! **(Önbe is Sega tesó. K)** nagyon gut, amit hónapról hónapra összefirkáltok, a legjobb újság a tietek, köszönet. **(Lefety, lefety. K)** Brutkó játékok és a család?megvan köszí:) mint mindennek a helye. Akár építő jelleggel is. A Condemned 2 – is - egy bszott betegvilágba húzza azokat is, akik vallják magukról, nem szeretik az erőszakot. Azt pl. barim se, aztán egyszercsak ott csapkodja sikítozva véresre az arcokat. A játék hozná elő belőlünk? Van aki kiérné magának? Ha a betegség bélyegzőjével sütnénk meg, ok. Sz*r beteg-agyúnak :) lenni. DE! Szerintem az nem az, ha egy ilyen játékvilágot szeretsz is. Se a csajom, se a barátaim nem betegek. Borzongunk egy kicsit, azt ennyi. Persze ezt nem a nagyim mondja. A fiam elől elzárom még, ez más világ. Van, volt,és lesz is.. megvan a helye a világban.. ennek is.. hisz ez csak játék. Véresen komoly, de csak játék..Jill

(Kedves családapuka, jómagam is így állok hozzá a brutkó játékokhoz, és majd fogok is, ha lesz gyermekem, de a fia érdekében remélem, hogy ez nem az igazi keresztneve. K)

Üdv 576 team és Krisztián! **(Keblemre Maotix. K)** Az e havi téma nagyon jó, és az újság szintúgy ! Bár a sok NDS gamek helyébe lehetne egy kis plus anime rovat még ! :P „na de mit szólnál, ha a 7-8 éves csemetéd is GtA-zással töltené délutánjait? " Egyenlőre ez legyen a téma. Anno mikor megkaptam a PS2-m (9 évesen) a kötelező megvétel hozzá mi más, mint a GTA Vice City lett volna. Nagy tapsvihar, a megvételkor és éljenzés a DVD behelyezésekor a gépbe. Pár nap öldöklés, és a k***áktól elszedett pénzben lelé örömömet. (hát igen gyermekkorom legszebb élményei :) Apám felfigyelt rá , hogy ez talán mégse gyereknek való, és elvette tőlem kedvenc DVD-met. Pár napra rá élte második gyermekkorát a fater, ugyanis azon kaptam, hogy GTA-zik. :P Itt kezdődtek a gondok : a GTA után rákapott a MoH-ra majd az MGS-re és így tovább az FPS és TPS listán. Majd eladtam szépen a gépet, és vettünk nekem egy újat, amit becsempésztem a szobámba, 3 lakat alá téve, hogy ne piszkolja be senki :) . A család megbarátkozott a gamer énemmel és nem piszkáltak többet vele, hogy mivel játszok.

Ui.: Köszönet Macinak a levél hozzájárulásáért! - és csak így tovább srácok legyen még sok száz ilyen 576konzol szám ! Üdvözlettel : Maotix **(Már éppen meg akartalak dicsérni, hogy milyen szép levelet írtál, erre az olvasók elé tárod meleg titkaidat Macival, ejnye. K)**

Sega. Először is, gyors nagyon köszíí mindent, az 576 konzol cakk-pakkért... a legjobb újság. Brutális játékok? Resi kattant vagyok, így a már csak hasonló témájú játékok is, mások :) mint a többi. Mindenhol a médiában ez van, brutalitás.. A Condemned2-t 3x végigtolva arra jöttem rá, hogy ez kellene az embereknek. Receptre felírva, először élvezi az ember, borzong, sikítozik, összevissza kalapálja még azt is, akit nem kéne. Aztán 2-3-ik alkalommal mintha levezettem volna valamit, már elszaladtam a brutkó mellett, nem olyan gyilokkal estem neki. Az embereknek szükségük lenne sztem a sok idegnyugi tabi helyett akár egy szoba, egy brutkó game, ajtó bezár. Tuti nem vérszemes kattant gyilkos arcokként jönnének ki.. Párommal, barikkal együtt toljuk, szitkozódunk, ütünk-vágunk. Aztán fogasra akasztjuk a gyilokköpenyt, mert a játék!! kihozta belőlünk azt a valamit, és kész.. Nem másvalakin borult el az agyunk, nem másutt keressük azt, amit egy beteg filmben láttunk akár, hisz a játék kijátszotta belőlünk.. már ha van mit:).. Jill

(Lehet időzavarba kerültem, de a minimum, hogy déjá vum van. Condemned 2, barátnő, spanok, és soronként tucatnyi elírás (kedvencem a „tsak"), szerintem lelkitársak lehettek, fogadjunk te is családapa vagy. Alapítsatok egy Jill-papa klubot. K)

Hali Mindenkinek! Első keményebb játékom a Re. 3. volt. Amikor nyomtam éccsanya - aki túl van az ötvenen és szereti a horrort - néha végignézte és tetszett neki. Próbára tettem apámat. Nála a PE. 1. jött be nagyon. Majd jött a Fear Effect és a SH1. Nah, ezeknél már megkérdőjelezték a készítők épelméjűségét és rám is ferde szemmel néztek. Gépcsere és különköltözés. SH 2-3, szokásos fura nézés és orvos hívása. Manhuntnál megkérdezték, hogy mi a retek ez??? Furcsálták, hogy ilyen játékot kiadnak. De tisztában vannak azzal, hogy ez CSAK játék. A médiákról csak annyit, hogy bekaphatják! Nem a játék miatt lesz valaki zokniagyú. Bemegy az iskolába a gyerek lövöldözni, és máris a Killzone a „hibás". Azokat kéne büntetni akik ezt állítják. Bünti pedig legyen valami borult játék. :) Üdv! Borka **(Borka, nem látod át a képletet. Most képzeld el azt a káoszt, mit okozna, ha nem lenne bűnbak, hanem tényleges okok után kéne kutatni. K)**

Üdvözletem mindenkinek! Ez a brutális játékok téma elgondolkodtató! Engem a nagymamám „hozott" össze a konzolozással, ugyanis ő vett egy NES-t, így amikor átmentünk (az öcsémmel) hozzá, akkor ott tudtunk játszani vele. Akkor még picik voltunk, így a játékokat ő, vagy a szüleink vették hozzá, beleszólásunk nem nagyon volt. Így ismertünk meg olyan címeket, mint pl.: Mario, Bubble Bobble, LoLo, Ice Climber, flipperek és hasonlók! Egyáltalán nem panaszkodtunk, sőt „hibátlan" játékok ezek! Aztán ahogy nőttünk és láttunk már bizonyos filmeket, meséket, hallottunk ezt-azt, akkor már játszani is szerettünk volna ilyenekkel, de! A szüleink, illetve nagymama nem támogatta az ilyesféle igényeinket. Aztán később, mikor már volt otthon is konzol és már egyedül járogattunk cserélgetni a piacra, akkor aztán beindultak ezek a lövöldözős, bunyós, horror játékok beszerzése is, és tart a mai napig! :) És hogy miért jó ezekkel játszani? Igazából nem tudom megmondani! Ugyanolyan jó pl. CoD4-ezni Silent Hill-ezni, GTA-zni, mint Gran Turismo-zni vagy Test Drive-ozni, Mariózni. A szórakozás, az élmények, a kihívás...

Nagyim, barátnőm, Anyum még a mai napig nem támogatják az agresszív, brutális játékokat. Ha ilyesmit kérek pl. szülinapra, akkor is „szájhúzás" van és ha nagyon nem szeretnék mást, akkor esetleg beleesik a kosárba (vagy inkább a pénzt adják oda, hogy én vegyem meg). Eszembe jut nekem is, hogy a gyerkőcöm ha a konzolozást is beválasztja a hobbijai közé, akkor hogyan lehetne kontrollálni, hogy milyen tartalmat szabad és mit nem. Mert az is biztos, hogy egy bizonyos kor, idő után ez a korlátozás tarthatatlan és olyan tartalmakkal is összefut a gyerek, amivel még nem biztos, hogy kéne. Persze addig húznám ezt a kort, amíg lehet! Mert ha elér egy bizonyos kort és „értelmesedik" a gyerek, nincsenek pl. agressziós



hajlamai egy játék után, ha látom, hogy csak szórakozik akkor – szerintem - miért ne játszhatna vele? Ha pedig durvul a helyzet a kölyök körül ezek hatására, nos ilyenre nem szeretnék még csak gondolni sem! Ilyenre nem lehet felkészülni, hagyjuk is ezt a lehetőséget... :/ Mert ugye ha valamilyen dolog „tiltva" van, akkor az még vonzóbb egy gyerek számára, még inkább kíváncsi és valahogy úgyis utánajár. Manapság korlátozni szinte lehetetlen. Olyan lehetőségek vannak, hogy a gyerek úgyis megtudja azokat a dolgokat, amiktől „tiltva" van. Otthon még valahogy szabályozható a rendszer, de ha elmegy pl. a barátjához, szülinapi bulira vagy egyszerűen a suliba, akkor már nincs korlát. Nehéz dolog ez. Olyan szülő és olyan gyerek is kell ehhez, hogy rendben menjenek a dolgok. Én pl. nem tartom elképzelhetetlennek, hogy egy szellemileg, lelkileg sérült ember pl. videojáték hatására lövöldözni, késelni, rabolni kezd... Hála Istennek ezekből nagyon kevés van-mármint a „normális" játékosközösséghez képest! Egy személyes tapasztalattal zárom kicsit elnyúlt (remélem nem baj ;) levelem! Egyik nap, miközben utaztam hazafelé a buszon, akkor kb. általános iskolás korú srácok (4-5-en) vesézték ki a Motel című film egyes jeleneteit eléggé részletekbe menően. Nem hiszem, hogy egy vasárnapi családi mozidélután alkalmával látták a fiúk... Manapság ezen egyébként hogyhogy nem lepődöm meg? Most akkor a szőlő a rossz? **(Az is savanyú, de a szülők is hibásak lehetnek. K)** Rosszul nevel? Nem hiszem. Manapság ez ellen nincs mit tenni. Nekem ez a véleményem. granturismo **(Ejj, már kezdtem aggódni, hogy kevés lesz az anyag a csevibe, de granturismo testvérre mindig lehet számítani a kisregényeivel. Tökre igazat adok neked, de véleményem szerint még nagyon fiatal vagy a gyermekvállaláshoz, vagy legalábbis egy hatalmas rózsaszín felhő leng körül, és most nem a tegnapi brokkolira gondolok. Ez mondjuk nem akkora baj, sokan élnek drogokkal a mai kemény világban. Külön dicsérem a szorgalmad, hogy küldtél egy második levelet, amiben többek között korrigálod a „vidójátékot" videojátékra, de sajnos így sem jó. K)**

Kedves Krisz! Lássuk hát az aktuális csevitémát: Brutális játékok, hmm. Az én véleményem a Manhunt nevű gammáról elég sarkos: betiltani ám, úgy ahogy van. Persze ez nem egy népszerű nézet játékos körökben, de vhol határt kell szabni az öncélú erőszaknak. Gondoljunk csak bele: szívesen adnánk eme holmit akár 15 éves gyermekünk kezébe, ha csak a legcsekélyebb esély is van arra, h ez adja meg neki a végső lökést ahhoz, h vkit körfűrésszel 3 egyenlő darabra nyeszeteljen? Ugye, h nem. **(Volt szerencsém a Manhunthoz, jóval nagyobb a füstje, mint a lángja. Ha pedig egy tininek tényleg ez adja meg a végső lökést egy véres mészárláshoz, annak már olyan mindegy. K)** Olyan ez, mint az egyszeri pornószínésznő esete, aki teljesen tisztességes és normális szakmának gondolja a sajátját, de vhogy egyik sem akarja, h szeretett kislánya édesanyja pályáját válassza. Vajon miért? **(Sztem épp elég tré, ha anyuci meztelen fotóival van tele a net, így már annak is olyan mindegy. Egyébként meg ne becsüld alá ezt a(z amúgy fárasztó) szakmát, és legyünk hálásak nekik. Mi mást csinálna kínjában az a sok jóképű srác, aki 11-től 4-ig a TV előtt gubbaszt? K)**
Szóval legbelül érezzük, vhol határt kell szabni az agymenésnek. Egyébként a Manhunt szerintem egy kísérlet a Rockstar részéről, vajon lehet-e csupán megbotránkoztatással sikereket elérni a videojáték piacon. Én azt mondom, ne lehessen. Ja, és GTA rajongó vagyok, még mielőtt vki valami hittérítőnek nézne.
Más: mivel a csevinek valami furcsa okból meg kell maradnia (bár szerintem nem kéne), felhívnám a figyelmeteket, h gagyi, érdektelen leveleket ne küldjetek. Vagy hagyjuk szépen meghalni, vagy írjatok normálisakat. Bár ez nehéz lesz, meg levél is alig jön. Csak ritkán téved ide be vki, megrázza a csevi közepén található poénfát, mint egy félőrült majom, de már nem hullik le semmi. Vagy nagy dirrel-durral berúgja az ajtót, mint egy elcseszett terrorista, a derekán rózsaszín plüssbombával.
„Te szerencsétlen! A plüsszilánkjaidtól nem sérül meg senki!" - mondanám, de inkább csak legyintek. Szal' Krisz, én amondó vagyok, üss-vágj mindenkit, fog rúgatlanul ne maradjon, hisz a pénz számolva, a férfi verve, a fog kirúgva jó - ahogy örök szerelmem kedvenc mondása is tartja. **(Bakker, mi folyhat nálatok, ha a szomszédok mesélni tudnának... K)**
Maradok tisztelettel: Kiccsidzson, a csevegő hűtlen híve
U.i.: ha valakit megbántottam, az nem a véletlen műve. Gondoltam, leszek én a T-vírus amit ezen tetembe fecskendeznek, amit valaha csevegőnek hívtak. Ja, és én hoztam el az aranyérmet Sidney-ből 100m-es ámokfutásban. **(Frappáns levél, annyi szent, aki akarja vonja le a tanulságát, már ha van neki olyan. Az emailt továbbító haverod kissé elhatárolódik a fentiektől, konkrétan klinikai esetnek tart, de ezt már csak zárójelesen súgom meg, nehogy összevesszetek. K)**

Mutert sosem nagyon érdekelte mivel játszom. **(Szép köszönés, de még gyakorold. K)** Egyszer jött be a Resident 4 közben, amikor az öreg egyfolytában pofázott meg röhögött amikor vásároltam tőle, mert nem tudta mi az. **(Nem volt ám olyan öreg az az árus. K)** Fater kb. hasonló szinten érdeklődik a videójátékok iránt, de amit eddig mutattam neki, az tetszett.
Nővérem viszont kiakadt, amikor mutattam neki a lefejezéseket a Manhuntban és hogy miért játszok ilyenekkel. Nem nagyon tudtam megértetni vele. Ő kizárólag Crash-el játszott eddig,mert az aranyos. :) Hát ennyi. Üdv Retek **(Na, ez egy értelmes családnak tűnik. Nem frappáns, de hála az égnek legalább rövid. K)**

Szevasztok 576-osok! Hogy mit gondol a családom az erőszakos és brutális játékokról? Anyám a múltkor hosszasabban nézte, amint a Manhunt 2-vel toltam és az egyetlen hozzászólása csak az volt , nem vagyok-e már túl öreg ezekhez a játékokhoz? **(Laza a mama. K)** Talán igaza van. A környezetemben majd mindenki rajong a véres gémekért, a haverokkal együtt nyomjuk, a barátnőm pedig rendszeresen segít a SH fejtörőiben. Öcsém kb. 7 éves kora óta játszik ezekkel, de most 14 éves korára sem vettem észre semmilyen radikális változást rajta. Ebből látszik, nem a játékoktól lesz valaki sorozatgyilkos. Legfeljebb katalizátorként hatva előhozza azt az eleve aberrált és beteg emberek agyából. Persze tudni kell hol a határ. De ha majd lesz gyerekem én is beleszólok mivel játszhat, és mi az amivel majd csak később, de a dobozon lévő korhatárjelölést nem feltétlenül tartatom be. Én is korán kezdtem, mégis normális lettem. Gondolom. További sok erőszakos játékot nektek konzolosok és sok sikert! Jokka **(1 órán át vizsgálgattam, de nem tudok sehol sem belekötni a leveledbe, fogadjunk megint nincs rajtad sapka. K)**

Sziasztok! Érdekes téma ez a család viszonya a brutális játékokhoz, mert ugye a közvélemény azt sugallja nekünk, hogy a brutális játékok agresszívvá tesznek minket. De ha meg nem brutális játékkal játszunk, akkor meg azt kérdezik, hogy mikor nősz már fel? Semmi nem jó nekik. -_-' Bár érdekes, hogy azt tapasztalom, hogy 2008. január 25-e óta, amióta komolyabban Zeldázok, azóta mintha elfogadná a családom, hogy játszok. Egyszer volt olyan alkalom, hogy Link to the Pasteztem, meg Twilight Princeseztem, és nézték, hogy mit csinálok, és mintha tetszett volna nekik. Lehet, hogy a Zelda játékok meg tudnák változtatni a közvéleményt, ha sokkal ismertebb lenne? Ki tudja? Super Mario **(Tudom miért vagy frusztrált, de ne vedd magadra, a sok PS fan csupán azért cseszeget, mert nem veszi be a gyomruk az N sikerét, a nickneved meg egyenesen könyörög egy kis fikáért. K)**

(A következő levélfélét – ha annak lehet nevezni – először nem nagyon tudtam mire vélni, a krikszkraksz aláírás helyett is csak azért szerepel név, mert kiböngésztem az emailcímből. Aztán rájöttem, hogy ez affféle „szemelvények vérpista naplójából" jellegű alkotás. Frappáns és tanulságos. Hasonló tünetek esetén már ne keress fel semmilyen orvost, menthetetlen vagy. A társadalom érdekében zárkózz be. K)
Elkések lassan... Sőt, mire ez elmegy el is késtem. De hát le kellett csapnom „Csaba" fejét, az ok egyszerű: fel akart tartani (ahogy elnézem, sikerült is). Hát igen, még annak idején Rikimarutól, és Mitsurugitól tanultam. Erre is jó egy játék.
A „családtagok" most nézik a tévét. Azt hiszik őrült vagyok hogy magamban „harcolgatok". Vagy legalábbis indokolatlanul vagdalkozok trágár szavaimmal, és egyéb pengével rendelkező eszközökkel. A gondolataim nem érdeklik őket, csak a tetteim. És a pénz. De megoldom. Egy elektromos húsdaráló mire nem jó?
Azt hiszem kiviszem a szemetet...
[...]
Na jó, nyugszik a sokk (mégiscsak egy barát volt, vagy mi), és a vita is odaátról, hogy nem tudok egy percre sem csöndben lenni. Megígérem magamnak hogy nem nyúzok meg több kóbor állatot (akár megeszem a húsuk, akár nem). Lassan nyugovóra térnek. És lassan előáll a tökéletes terv is. Megközelítem a fiókom. Igen! A mappáim alatt még mindig ott lapul a kis Steyr AUG darabokban. Sebaj, egy perc és már készen is áll a bevetésre. Ezt is meg kellett tanulnom... Nem véletlenül játszottam annyit ezzel-azzal. Először is a közeli benzinkút a cél. A pénzre nincs szükségem, csak szórakozásból teszem (hitmanként jól perkálnak, de ezt mindenki tudja).
[...]
Ott vagyok. Egy csini kiscsaj, és egy kevésbé szimpatikus borostás dög (azt hiszem kb 180/95) a shopban. Előtárom kabátom rejtekéből fegyverem és nem szólok semmit. Azt hiszem értenük kell. Legalábbis remélem...
[...]
Hát nem megnyomta a „titkos gombot" ez a rohadék? Sebaj, egy golyóval a homlokában nyugodtabban térhet meg az örök vadászmezőkre. Lehet rá se lőttem volna, ha nem látom azt a kaján „Ezt most bebuktad te szemét!" vigyort az arcán. A kisasszony kegyelmet nyer. Készségesen kiszolgál, majd mosolyt erőltetve az arcára átnyújtja a ***-logóval ellátott szatyrot. Majd méltóságom feledve kirontok. Érzem, valami gáz van.
[...]
Fasza! Kettő darab sarok, és otthon lennék... De neeem! Ezek szerint a szöszi elég pontos leírást adott rólam. Legközelebb nem hagyatkozom a „becsület-kódexre". Nem lesz kivétel. A járőrkocsi megáll mellettem. Az anyósülésről kiszáll a köpcös „kék-b*zi".
Azonosítsam magam?
Benyúlok a kabómba, ... és tüzelek. Hehh, az ív pont tökéletes, a „sofőr" is kapott belőle. ... Kegyelemdöfés megadva. Azt hiszem ez most rögtön minimum négy csillag. Gotta go. A hazaút további része zökkenőmentes lesz, remélem.
[...]
Az lett. Holnap ismét indulnom kell, és beépülnöm valahova. Új család, akik képesek pénzért beírni a régi rokonok közé. De előtte vagy alapos borbély, vagy egy plasztikai sebész.
Tetszik ez a kis tatyó. De a számlám jobban. Ma még nem alszom nyugodtan. Czakó K. András

Ennyi lett volna. Ami engem illet, eddig minden közeli hozzátartozóm (pl. szüleim, barátnőim, unokatesóim) úgy volt vele, hogy ha szerette a videojátékokat, akkor a brutális játékok is bejöttek nekik, a többiek meg csak csóválták a fejüket, de különösebben nem akadtak ki, a szüleim sem. Pontosabban a faterom egy baromságnak tartotta úgy általában a „nintendózást", de hát mit nem talált ő annak eddig, ami nekem tetszett. Én személy szerint nem örülnék, ha a gyermekeim ilyeneket tolnának, vagy egyáltalán hajnalokat végigkonzoloznának. Én magam is érzem, hogy ha sokat tolok egy játékot, akkor az már-már betegesen belém rögzül, pl. a Doom után minden hordóról az jutott eszembe, hogy fel fog robbanni, de azért aki egészséges, és szorult bele némi IQ, az nem fogja a játékban látottakat életben is kipróbálni, legfeljebb csak gondolatban kalandozgat el. Az eltiltás egyébként szerintem sem jó megoldás, de legalább tennék róla, hogy ne legyenek szem előtt a 18-as besorolású játékok. És ha már mindenképpen játszanak velük csemetéink, legalább ne a brutalitása legyen az ok, hanem mondjuk mert maga a játék király. A beérkező levelek egyébként nem voltak olyan rosszak, bár őszintén szólva kissé gyérnek éreztem a felhozatalt, ugyanakkor a sok javítástól megőszültem. Szedjétek össze magatokat! Ezt megkönnyítve legyen most egy kissé lerágott, de (általam is) közkedvelt téma a következő, térjünk kicsit a konzolháborúhoz.

„Te mit utálsz legjobban a mostani konzolgenerációban?"

Azt hiszem, nem kell külön magyaráznom a kérdést, de azért írnék példákat:

Utálom, hogy az a béna a Wii van az élen, amikor kb. egy PS1 szintjén van. Utálom, hogy a csapból is a Halo folyik, amikor csak egy agyonhypeolt közepszerű FPS. Utálom, hogy ennyire magasztalják a Sony-t, és nem képesek beismerni, hogy az N a király.

Írjátok le bátran, akár arrogánsan is a véleményeiteket. Ütős leveleket várok, méghozzá jó sokat, hogy legyen miből válogatnom. Na legyetek jók, találkozunk a konditeremben. Krisztián

FILM/DVD

A bajusz /La Moustache/

Műfaj: konfúziós dráma
Rendező: Emmanuel Carrére
Szereplők: Vincent Lindon, Emmanuelle Devos, Mathieu Amalric
DVD: Magyar & Francia 5.1
Extrák: Saját előzetes

Kellemesen bizsergető már maga a cím is: A bajusz. A néző fejében rögtön elkezdenek forogni a fogaskerekek, vajon milyen film fog előtűnni a stílusilag multifunkcionáis szerepet betöltő kifejezés mögül? Klasszikus csetlő-botló vígjáték? Dráma? Thriller? Tankos romantikus? A kérdést nem könnyű megválaszolni, úgy meg pláne nem, hogy közben a rendező Emmanuel Carrére tudatosan össze is zavarja a stíluselemekre vadászó nézőt.

Van ugyanis startkőnek egy tökéletesen hétköznapi szituáció. Marc bajuszos. A felesége, Agnés nem. Borotválkozás közben felveti, mi lenne, ha leborotválná a bajuszát? A válasz nemleges. Valószínűleg a nem kielégítő nemi életük miatt a férfi mégis úgy dönt, megszabadul a régóta orra alatt csücsülő szőrdarabtól. Agnés hazaér, férje várná a nagy megdöbbenést, de a csajnak csak nem esik le a poén, ami, mint később kiderül, nem alacsony intelligencia hányadosának köszönhető. (Tudniillik párocskánk barátai sem veszik észre a különbséget, ami elég Kafkás, most hogy így jobban belegondolok.) Marc emiatt a Richter skála szerint olyan 9-es szintre morcul, hülye viccnek hiszi az egészet, ám másnap a munkatársai szintén csak bután vigyorognak, amikor érdeklődik, mit látnak, pontosabban mit nem látnak rajta + bónuszként még hülyének is nézik, amikor akadékoskodik. Így hát elkezd agyalni vajon felesége játszik csalfa játékot vele vagy tényleg elkezdett becsavarodni, ahogy azt mindenki más hiszi? A minimum kétféleképpen értelmezhető választ a szokásos pofábanyomós, explicit módszer helyett egy puzzle képében kapjuk szemhez, amit jobb esetben a néző kis buksijában szépen össze is rak a játékidő végére. Rossz megoldás nincs, mint ahogy a filmnek nincs igazi befejezése sem. A záró képsoroktól még vidáman lehetne további másfél óráig folytatni a főhős koponyán belüli / kívüli (értelmezés kérdése) utazgatását. Vincent Lindon kisujjából rázza ki a bizonytalan, magát becsapottnak érző, paranoid kisember figuráját. Ahogy látszólag céltalanul bolyong a kompok között Hongkongban, egyike a film legerősebb jeleneteinek. Emmanuelle Devos méltó partnere a játékban. Van valami mély, fájdalommal átszőtt ártatlanság az arcában, ami miatt hajlanánk az ő verzióját előnyben részesíteni, aztán néhány kinézéssel / gesztussal később már szinte látjuk, ahogy gonosz mosollyal az ajkán a háttérből irányítja az eseményeket. Carrére, bár eddig a büdös életben nem hallottam róla, biztos kézzel dirigálja le a filmet, és bár mondjuk Hitchcock munkássága néhol erősen érződik munkáján, saját kútfőből is képes hatásos rendezői eszközöket előrántani a tarsolyából. A komolyzenével aláfestett képsorok hirtelen és durva elvágása például kifejezetten hatásos megoldás, nem is nagyon emlékszem, hogy láttam volna korábban ilyesmit. Paranoiások, valamilyen arcszőrzettel rendelkezők és a francia stílusú elvontságok rajongói ne habozzanak.



ZENE

Membran – Closed /Szerzői kiadás/
Irie Maffia – Fel a kezekkel! /Szerzői kiadás/

Hol is hagytuk abba múltkor? Ja, igen. Tehát igényes hungaropop van, Ákosnak ízlése nincs, lelkes és tehetséges fiatalság meg nyomul ezerrel előre. A többi, bevezetőhöz szükséges mondatszerkezetet/jelzőt mindenki állítsa magának össze, mert ha én teszem meg, valószínűleg huszonhatodik alkalommal is kimaradt volna a múlt havi Pete Tong ajánló = nem frankó. Megspórolva az átvezetést is, következzen pár mondat a **Membran**ról, csakúgy.

Könnyen elképzelhető, hogy néhány olvasónknál régebben létezik a Pejkó Balázs, Papp Ferenc, Séfel Pál alkotta trió, amivel arra akartam kilyukadni, hogy a srácok nem ma jöttek le a falvédőről... hanem a kilencvenes években. Ez kábé arra az időszakra esik, amikor még számított valamit a Tilos Rádió, ahol Pali (művésznevén DJ Cadik) mindenféle vicces nevű műsort vezetett, meg igazából vezet a mai napig is. Közben meg ugye Membran, akik így tizensok év után végre összeszedték magukat annyira, hogy kijöhessen a Closed címre keresztelt debüt. De az legalább dupla. A minimalista, fekete fehér digipakban szép kontrasztosan vannak beledizájnolva a lemezek, ami így már megüti egy nyugati alsó középkategóriás előadó produkciójának csomagolását. Hurrá. Zene: hip-hop, de inkább legyen downtempo, mert a körítés legtöbbször nagyon nem hip-hop. Igaz, az I Want the World c. opusz leplezetlenül nyúlja az Outkastet, de mégis inkább az örök Massive Attack merülhet fel, mint hivatkozási alap. Ezen kívül rengeteg jazzes elem színesíti a Membran zenéjét, ami a legkifejezettebben jól is áll nekik, ezért aztán (gondolom tudatosan) rámentek a tutira. Ki hibáztatná őket ezért? Hát mi. Mindenképpen jobban össze kellett volna gereblyézni a számokat, mert így a dupla cédé során többször felléphet heveny monotónia okozta unalom a hallgatóban. Nem kell megijedni, semmi komoly hiba nincs, csak a srácok (mint sokan mások) érezhetően nem tudták kihasználni a dupla cédés formátumban rejlő lehetőségeket. Azért összejött pár igen kellemes dalocska, a Daiziki Lightról például egy idő után a gázosság legmagasabb fokán díszelgő Da Da Da c. szintipop sláger ugrott be, amiért jár + 1 nosztalgia pont. Mondanám, hogy a Little Finger c. world music-al flörtölő okosság meg tiszta Enigma, de nem. A Metro viszont gondolom nem véletlenül idézi a hallójáratokba a szintén erősen „metrós” Kontroll hangulatát. Ezt a kicsit elektronikusabb hangzást egyébként el tudtam volna viselni több dalban is, feldobja az összképet, nem kicsit. Ugyanez vonatkozik a 2. CD zömére is, itt már merészebben megy a kísérletezgetés, több a vokál, könnyebb a mentális könyvtárunkban szétválogatni egymástól a trackeket. Kicsit jobban kidolgozva klasszikus is lehetett volna a Closed-ból, talán majd a folytatás tényleg az lesz, csak ne kelljen további tizenX évet várni rá.

Második boncasztali alanyunk Barabásékhoz hasonlóan egy sokemberes kollektíva, aki csak tízig tud számolni nem is fog boldogulni a belső borítón szereplő tagok összeadásával. A két csapat között egyébként van némi átjárás, aminek gondolom a hazai zenészek sanyarú sorsához van köze. Maga a produkció meglepő módon egyáltalán nem olyan, mint a másik project, ami pedig elvárható lenne, ha már Barabás Lőrinc itt is ugyanúgy fújja a magáét, mint a saját bandájában. Az 2 kalóriás funkysták tehát nem feltétlenül fogják értékelni a Fel a kezekkel! címre keresztelt albumot, annál inkább a hip-hop, illetve reggae rajongói. Az **Irie Maffia** első körben okosan felismerte, hogy a fent említett stílusok nem feltétlenül vannak a legmegfelelőbb viszonyban szépséges nyelvünkkel, ezért a szövegek kábé fele angolul szólal meg. Kivétel a B*szd Fel a Kéket c. khömm enyhén rendőrellenes opusz, ami végig magyarul pörög és egyébként még a legdurvább hétfői 6 órás kelések alkalmával is képes mosolyt varázsolni a fejemre 100%os aránnyal betaláló rímeivel. Akartam belőle idézni, de a kényszerű kicsillagozások után nem biztos, hogy jól átjönne a lényeg. Kivételesen sikerült a csapatnak összepasszintani a fent említett, egymástól gyökeresen eltérő hangzású angol, ill magyar nyelveket több dal keretein belül is, ami általában az előadó pofával való betonfelnyalásával szokott véget érni, de itt valahogy mégis működik a dolog. Talán, mert különféle okokból származó görcsölés helyét önfeledt örömzenélés tölti ki, ami nyilvánvalóan nem fogja megváltani a világot, nem mintha más igen...

Membran





Irie Maffia

TELEFONOS csomagküldő SZOLGÁLAT 06 70 365 0385

PS3 — PLAYSTATION 3

Army of Two	16999	kapható!
Assassin's Creed	16999	kapható!
Bad Company	16999	tavasz
Burnout Paradise	16999	kapható!
Call of Duty 4	16999	kapható!
Clive Barker's Jericho	13999	kapható!
Club	17999	kapható!
Colin Mcrae DIRT	16999	kapható!
Condemned 2:Bloodshot	17999	április
Conflict Denied OPS	16999	kapható!
Devil May Cry 4	16999	kapható!
Eye Kamera + Eye Create	10999	kapható!
Eye of Judgement (kamerával)	27999	kapható!
FIFA 08	16999	kapható!
FIFA Street 3	16999	kapható!
Gran Turismo 5 Prolugue	11999	kapható!
GTA IV.	előrendelhető	2008 04.29.
Half-Life 2 Orange B.	16999	kapható!
Heavenly Sword	16999	kapható!
Juiced 2 Hot Imports Nights	17999	kapható!
Lost	12999	kapható!
Medal of Honor Airborne	16999	kapható!
Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	előrendelhető	2008 tavasz
MX vs. ATV Untamed	16999	tavasz
NBA 08	16999	kapható!
NBA Live 08 /EA	16999	kapható!
Need For Speed Pro Street	16999	kapható!
NFL Tour	16999	kapható!
Ninja Gaiden Sigma	9999	akciós
Rainbow Six Vegas 2	17999	kapható!
SEGA Rally	17999	kapható!
The Simpsons	16999	kapható!
Timeshift	11999	akciós
Turning Point Fall of Liberty	16999	tavasz
Turok	16999	kapható!
UEFA Euro 2008	16999	2008 04.11.
Uncharted	16999	kapható!
Unreal Tournament	16999	kapható!
PS3 GÉP + GT 5 Prologue	**104990**	**hitelre is!**

PS2 Platinum és Akciós — PlayStation 2

24 - magyar felirattal!	5999	kapható!
Battlefield 2 Modern Combat	4999	akciós!
Black Platinum	6499	kapható!
Burnout 3 Platinum	6499	kapható!
Burnout Dominator	4999	akciós!
Burnout Revenge Platinum	6499	kapható!
Call of Duty Finest Hour	5999	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA 07 -szinkronos!	4999	akciós!
Fight Night 3	4999	akciós!
Getaway 2 Platinum	5999	kapható!
God of War Platinum	5999	kapható!
Gran Turismo 4 Platinum	5999	kapható!
Jak 3 Platinum	5999	kapható!
Jak X Platinum	5999	kapható!
Killzone Platinum	5999	kapható!
Medal of Honor Vanguard	4999	akciós!
Mortal Kombat Shaolin Monks	6499	kapható!
NBA Live 07	4999	akciós!
Need for Speed Carbon Platinum	4999	akciós!
NHL 07	4999	akciós!
Pirates of The Carribbean at World's End	6999	kapható!
Ratchet 3 Platinum	5999	kapható!
Ratchet Gladiator Platinum	5999	kapható!
Shadow of Colossus	5999	kapható!
Shrek 2 Platinum	5999	kapható!
Shrek the Third	7999	kapható!
Smash Court Tennis 2 Platinum	5999	kapható!
Socom 3 Platinum	5999	kapható!
Spider-man 2 Platinum	5999	kapható!
Spider-Man 3 Platinum	7999	kapható!
Star Wars Episode III Platinum	5999	kapható!
Tekken 5 Platinum	5999	kapható!
The Chronicles of Narnia	4999	akciós!
The Fast and the Furious	9999	kapható!
The Godfather The Game	4999	akciós!
Tourist Trophy	5999	kapható!

PS2 — PlayStation 2

UEFA Euro 2008	9999	2008.04.11
American Chopper 2	5999	kapható!
ATV Offroad Fury 4	13999	tavasz
Big Game Hunter	5999	kapható!
Cars 2	13999	kapható!
Dangerous Hunts	5999	kapható!
EyeToy Play 3 + Kamera	9999	akciós
FIFA 08 - ismét magyar szinkronnal !	9999	akciós
God Of War II	5999	akciós
Guitar Hero Encore Rocks The 80's	15999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos !	9999	akciós
High School Musical (mikrofonnal)	13999	kapható!
Juiced 2 Hot Imports Nights	13999	kapható!
Madden NFL 08	9999	kapható!
MX vs ATV Untamed	13999	tavasz
NBA Live 08	9999	kapható!
Need For Speed Pro Street	9999	kapható!
NHL 2K8	9999	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	13999	tavasz
Spiderwick	10999	kapható!
Stuntman Ignition	12999	kapható!
The Golden Compass	12999	kapható!
The Simpsons	9999	kapható!
The Sims 2 Castaway	9999	kapható!
Winter Sports	9999	tavasz
World Series of Poker 2008	9999	tavasz
PS2 Gép + Memória kártya	**34999**	**hitelre is!**

PSP

ATV Offroad Fury	11999	tavasz
Burnout Dominator	6499	kapható!
Daxter Platinum	5999	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA 07 Platinum	6499	kapható!
FIFA 08	11999	kapható!
Fight Night 3	6499	kapható!
Football Manager Handheld	12499	kapható!
God of War Chain of Olympus	11999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	7499	akciós
Madden NFL 08	11999	kapható!
Medal of Honor Heroes 2	11999	kapható!
Medal of Honor Heroes Platinum	6499	kapható!
Monster Hunter Freedom 2	11999	kapható!
NBA Live 07	6499	kapható!
Need For Speed Pro Street	11999	kapható!
NHL 07	6499	kapható!
Pirates of the Caribbean at World's End	7999	kapható!
PSP Film konvertáló program	3999	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	5999	akciós
Sims 2 Pets Platinum	6499	kapható!
Tekken Dark Ressurection	5999	kapható!
The Godfather The Game	6499	kapható!
The Golden Compass	12499	kapható!
The Sims 2 Castaway	11999	kapható!
UEFA Euro 2008	11999	2008 04.11.
World Series of Poker	9999	tavasz
PSP Slim ezüst készülék + God of War	**51990**	**hitelre is!**

Nintendo Wii

Battalion Wars	előrendelhető	március
Bleach	17999	kapható!
Boogie+Mikrofon	14999	kapható!
Chess	9499	kapható!
Donkey Kong Jet Race	13999	kapható!
FIFA 08	14999	kapható!
Ghost Squad	14999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14999	kapható!
Madden NFL 08	14999	kapható!
Mario & Sonic at The Olympic Games	14999	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13999	kapható!
Mortal Kombat Armageddon	14999	kapható!
Naruto Clash of Ninja	13999	március
NBA Live 08	14999	kapható!
Need For Speed ProStreet	14999	kapható!
Pokémon Battle Revolution	13999	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	15999	kapható!
Resident Evil : The Umbrella ..	13999	kapható!
Sims 2 Castaway	14999	kapható!
Spiderwick	13999	március
Super Mario Galaxy	13999	kapható!
Surf's Up	13999	kapható!
Table Tennis	11999	kapható!
The Simpsons Game	14999	kapható!
Wii Play+ Controller	14999	kapható!
Wii Zapper (Zelda Longbow Training)	9499	kapható!
Nintendo Wii készülék+Wii Sports	**akció!**	**hitelre is!**

DS/GBA — Nintendo DS, Game Boy Advance

Advance Wars: Dark Conflict	11999	kapható!
Big Brain Academy DS	8999	kapható!
Bleach	12499	kapható!
Boogie	9999	kapható!
Donkey kong Jungle Climber	11999	kapható!
FIFA 08 DS	9999	kapható!
FIFA Street 3	9999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje DS	9999	kapható!
Impossible Mission /csak nálunk/	7999	kapható!
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11999	kapható!
Mario & Sonic At The Olympic Games	12499	kapható!
Mario Kart DS	11999	kapható!
Mario Party DS	11999	kapható!
Mario Slam Basketball	11999	kapható!
Math Training	11999	február
Naruto Ninja Council 3	11999	kapható!
Naruto Ninja Destiny	11999	kapható!
Need For Speed Pro Street	9999	kapható!
New Super Mario DS	11999	kapható!
Orcs & Elves	9999	kapható!
Pokémon Diamond	11999	kapható!
Pokémon Pearl	11999	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	9999	kapható!
Sim City	9999	kapható!
The Simpsons The Game	9999	kapható!
The Sims 2 Castaway	9999	kapható!
DS Lite Ezüst, pink, fekete és fehér gépek	**37999**	**hitelre is!**

XBOX 360

Alan Wake	előrendelhető	tavasz
Army of Two	16999	kapható!
Assassin's Creed	16999	kapható!
Bad Company	16999	tavasz
Battlefield 2 Modern Combat	7499	akciós
Brothers In Arms Hell's Highway	előrendelhető	tavasz
Burnout Paradise	16999	kapható!
Burnout Revenge	7499	akciós
Call of Duty 4	16999	kapható!
Cars 2	15999	kapható!
Clive Barkers's Jericho	16999	kapható!
Club	17999	kapható!
Condemned 2	17999	kapható!
Conflict Denied OPS	16999	kapható!
Def Jam Icon	7499	akciós
FIFA 07 -szinkronos!	7499	akciós
FIFA Street 3	16999	kapható!
Fight Night 3	7499	akciós
Frontlines: Fuel of War	16999	kapható!
Grand Theft Auto IV.	előrendelhető	2008 04.29.
Half Life 2 Orange B.	16999	kapható!
Halo 3	16999	kapható!
Juiced 2 Hot Import Nights	16999	kapható!
Kane & Lynch Dead Men	13999	kapható!
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	14999	kapható!
Lord of The Rings: The Battle of Middle Earth	7499	akciós
Lost	12999	kapható!
Lost Odyssey	17999	kapható!
Mass Effect	12999	akciós
MX vs ATV Untamed	16999	február
NBA Live 07	7499	akciós
NBA Street Homecourt	7499	akciós
Need For Speed ProStreet- magyar felirattal	16999	kapható!
NFL Tour	16999	kapható!
NHL 07	7499	kapható!
Overlord	12999	kapható!
Rainbow Six Vegas 2	17999	kapható!
Sega Rally	17999	kapható!
Soldiers of Fortune Payback	16999	kapható!
Spiderwick	15999	kapható!
The Godfather The Game	7499	akciós
The Golden Compass	17999	kapható!
The Simpsons Game	16999	kapható!
TimeShift	10999	akciós
Turning Point Fall of Liberty	16999	tavasz
Turok	16999	kapható!
UEFA Euro 2008	16999	2008 04.11.
XBOX 360 Gépcsomagok csökk. árakon!	**akciók!**	**hitelre is!**

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

9771417929000 08004

